16 PAGES DE BD

DOLLZ & LA 10EME MUSE : SKETCHBOOK & PREVIEW INEDITS !

COMIC BOX

Le magazine de la Bande Dessinée américaine

10 pages de BD "Heroïc Fantasy" made in USA !

WOLVERINE ET LES AUTRES MIS À NU !

En France et aux USA la tornade **X-Men** n'a pas fini de souffler !

X-MEN

www.comicbox.com

'35 • Spécial Eté 2001 • 35 FF

M 5702 - 35 S - 35,00 F

OPÉRATION PLUTON

La première mission des soldats de STARSHIP TROOPERS, produite par Paul Verhoeven débute le 20 juin en DVD.

COLUMBIA TRISTAR DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Sommaire

JUIN-JUILLET 01

LA COUVERTURE : (SNIKT !) représentant le plus griffu de tous les X-Men, Wolverine, elle est dessinée par Ian Churchill, qui œuvre sur la série Uncanny X-Men depuis peu. La colorisation est apportée par le coloriste personnel de Charles Xavier : Richard Isanove.

Wolverine & X-Men sont TM & © 2001 Marvel Characters, Inc.

p.12 Tout sur les nouveaux X-Men et ce qu'en pense Mark Millar, un des scénaristes...

p.23 10 pages d'une BD d'heroïc fantasy signée Philip Xavier et Joe Pruett

p.40 Après avoir imposé son style mi-cartoon, mi-manga sur Deadpool et Fighting American, Ed Mc Guiness œuvre sur Superman depuis plus d'un an. Interview...

p.53 Nouvelle vague ! Preview et sketchbook de 'Doll3' et '10th Muse', deux nouvelles séries Image...

p.82 Le Docteur Psycho n'y va pas par quatre chemins... il se jette à l'eau !!!

006>NEWS
Marvel lève le voile sur les origines de Wolverine, Todd McFarlane tente de se rabibocher avec Neil Gaiman, un dessinateur français débarque en Amérique, et bien d'autres news...

018>LE VILAIN DU MOIS
Thanos est un des ennemis les plus puissants des héros Marvel. Mais sa personnalité est complexe. Il méritait bien qu'on s'intéressât à son sort...

019>CONTRÔLE D'IDENTITÉ
Le nom de Trent Kaniuga ne vous dit rien ? Il mérite pourtant d'être découvert. Ce jeune dessinateur s'apprête à redonner vie à Ghost Rider, le Motard Fantôme, pour le compte de Marvel Comics.

020>UN TOUR À L'E3
L'E3, c'est le salon des jeux vidéo. Sachant les personnages de comics très prisés, nous ne voulions pas manquer l'occasion de vous révéler les futurs hits de vos consoles !

034>LE HÉROS OUBLIÉ
Omega l'inconnu ! En voilà un qui porte assez bien son nom. Plus personne (ou presque) ne se rappelle des aventuresde ce sous-Superman de Marvel parues dans les années 70.

035>KINDER D'ELLIS
Suivre l'itinéraire de Warren Ellis (un des scénaristes de comics les plus courus d'Albion) tient du jeu de piste. Voici un petit saut de puce dans son univers, ou plutôt ses univers...

038>DAREDEVIL ET LES FEMMES
À première vue, ça sent le sujet bateau mais... non. Pas du tout. Notre héros non-voyant a toujours eu des problèmes relationnels avec la gent féminine. Une analyse s'imposait !

044>LE JOUR DÙ LES AMÉRICAINS...
... Ont débarqué en France, boudiou ! Ils sont arrivés avec leurs comics et ont chamboulé le paysage BD. Retour sur les balbutiements des comics en VF, quand Batman s'appelait..."Ailes Rouges" !

048>50% HUMAIN, 50% MACHINE
Et 100% comics ! Décryptage (ahahah) d'un type de personnage plutôt aimé des lecteurs et des créateurs de comics : les robots humains. Ces êtres hybrides qui se cherchent perpétuellement.

070>MATCH DE BOX/PETITES ANNONCES
Vos lettres, vos dessins, et même des petites annonces !

072>INITIATIVE COMICS
Dans les librairies et ailleurs, tout ce qui fait écho à nos BD.

075>GUIDE DE LECTURE
Tous les comics pour les deux mois à venir. C'est le Guide de Lecture le plus complet du marché.

078>HOME OBJETS
Toute l'actualité des goodies. Le catalogue de vos folies...

080>CLICS & CLAPS
Jeux vidéo, DVD, Internet. Et hop, deux pages bien remplies.

082>DR PSYCHO
Le rôle quejoue la foudre dans nos comics est particulier. Le Dr a encore trouvé un truc tordu à raconter...

COMIC BOX
129 BIS RUE DE TOLBIAC - 75013 PARIS
TEL. : 01 44 06 93 80 - FAX : 01 45 83 15 48

Directeur de publication
Fabrice Sapolsky <fsapolsky@comicbox.com>
Rédactrice-en-chef
Sue Benkemoun <sbenkemoun@comicbox.com> -
Rédacteur-en-Chef Adjoint
Xavier Fournier <xfournier@comicbox.com>

Rédaction : Antoine Maurel <amaurel@comicbox.com>, Patrick Charpenet (correspondance USA) , Julien Vernet.

Studio PAO
David Bjaï <ralph@comicbox.com>
Esprit of the PAO : Izod , Two

Webmaster
François Bordrez <francois@comicbox.com>

Secrétariat
Leila Mabchour <mleila@comicbox.com>

Révisions : Cécile Deluc

Logistique-Réseau
Phong-Vu Leo <phvu@comicbox.com>

Flashage : Solution Fab' (75)
Imprimerie : Corlet (14)
Distribution : NMPP
Service des ventes : Promévente-Lauric Montfort , Chef de produit : Emmanuel Vinot 01 55 51 83 50 - 0 800 19 84 57 [réservés exclusivement aux marchands de journaux]

Directrice de Publicité : Séverine Piffret <spiffret@comicbox.com> 01 44 06 93 81

Remerciements/Special Thanks : Emmanuel Vinot, Serge Sobelman, Anne Fraikin la plus belle, Alex K., Fabrice et Sarah Guillet, Sam Wiacquet, Doug Cope, Lisa Fields, Eric Koch, Will Lufficiec, Jeph Loeb, Laetitia (Soleil), Fershid Anusha, Benjamin chez FHC, Nathalie Dauphin, Karine Mestrejean, Sebastien Dallain, Thierry Cornet, Dominique Molinaro, Richard Isanove, Ian Churchill, Darren G.Davis, Nicolas De Smothe, Michèle Abitbol et Severine Lajarrige, Christine Jensen.

Numéro Spécial édité par TSC, SARL de Presse au capital de 150 000 Frs. ISSN 1288-6351 - CPPAP N°0901K78836 Dépôt Légal : deuxième semestre 2001

Comic Box est TM &© 2001 tsc sarl. Les marques et personnages présents dans ce numéro sont la propriété de leurs différents respectifs. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs.
Les lettres et dessins envoyés ne seront pas retournés.

Drôle d'anniversaire...

Le marché des comics, cela n'est un secret pour personne, n'est pas en pleine forme. Les éditeurs de comics, eux-même, sauvent les apparences. Panini et Semic attendent fébrilement des jours meilleurs. Personne n'a de quoi bomber le torse ces temps-ci tant l'équilibre est précaire. Pourtant, aux Etats-Unis, sans que l'on puisse parler de reprise, il se passe quelque chose de neuf et les studios, Marvel en tête, se sont remis à innover pour sortir toute l'industrie de l'ornière. En France, la distribution des comics est très différente de celle que connaissent les américains. Ici, le marchand de journaux est l'endroit ou s'achètent 90% (voire plus) des comics. En quelques mois, les ventes en kiosques ont fondu de plus de 30 %. Pour l'essentiel, les éditeurs de comics ont compensé par un volume accru en librairies spécialisées et une offre plus ciblée. Ceux qui ont taxé Panini ou Semic de « mercantiles » en seront peut-être étonnés, pourtant, à plusieurs reprises, nos importateurs héxagonaux ont essayé, innové, mais les ventes, donc les lecteurs, ne suivaient pas. Et ce marché a cela d'impitoyable qu'il ne laisse aucun répit.

Mars 1998, celui avec qui tout à commencé...Comic Box#o !

Un numéro qui ne se vend pas et ce sont des dizaines de milliers de francs qui partent en fumée. Quelle entreprise peut tolérer cela trop souvent ?
Le plus étrange est que la déterioration des ventes dans les kiosques français a été plus tardive qu'aux USA mais plus rapide, foudroyante même. Où est donc passé le public ? Je pense (et je crois ne pas être le seul) qu'il ne s'est pas évaporé, il s'est juste déplacé.
Si l'on met en parallèle la chute des ventes de comics « souples » (en kiosques ou comic-shops) et l'explosion des ventes d'albums cartonnés en librairies…bingo ! Une partie du public est là. Lassé de payer des revues à peine moins cher que des albums ? Désireux d'avoir des produits plus luxueux ? On ne sait pas. Il doit y avoir un peu des deux. Autre phénomène, le boom des autres formes de loisirs : livres, cinéma (merci les pass illimités !) et internet. Là encore, nos comics ont une rude concurrence et finalement le gros de notre lectorat occasionnel s'éparpille. Rien d'amer dans cette constatation, juste que les temps changent.

Que devient Comic Box là-dedans ?
C'est vrai, il ne sera pas en kiosque après le mois d'août 2001. Et cette décision n'a pas été facile à prendre, croyez-le. Devant la réalité économique, nous n'avons pas d'autre choix que de mettre Comic Box «entre parenthèses» quelque temps. Je préfère ne pas parler d'annulation ou d'arrêt car, je souhaite de tout mon cœur que cette séparation entre vous et nous ne soit que temporaire. À cette décision, quelques explications s'imposent.
J'arrête tout de suite ceux qui auraient le culot de croire que nous mettons notre magazine en vacances parce que la concurrence existe. Sachez qu'en un an et demi, depuis leur premier numéro, la distinguée concurrence ne nous a jamais rejoint en terme de ventes globales. Certes, l'écart s'est réduit, mais vous êtes bien placés pour le savoir, puisque que nombre d'entre vous achètent les deux magazines ! Être numéro 1 dans l'etat actuel des choses, ne satisfait que nos égos. Cela ne rime pas à grand chose. Evidemment, je ne vais pas vous dire qu'eux et nous c'est pareil : Comic Box est un magazine 100 % fait en France, par d'authentiques fans de comics et pour un lectorat francophone. Rien n'y est traduit ni adapté, tout est créé. C'est d'ailleurs la différence fondamentale entre Panini, Semic et TSC. Nous sommes une société de Presse, eux des éditeurs de revues. Il n'y a aucun jugement de valeur dans ce propos, juste une constatation de notre différence : eux adaptent dans une optique d'édition, nous rapportons l'information, l'analysons, la commentons. Nous sommes bel et bien complémentaires. Mais pour eux, nous avons toujours été un objet de curiosité. Nos relations ont été faites de joies, de collaborations fructueuses autant que de malentendus. Ils n'ont, je crois, jamais su comment nous prendre. Nous avons été leur poil à gratter. Un acteur atypique d'un marché très lisse qui avait des codes bien établis, en passionnés de comics qui ont débarqué de nulle part, nous les avons bousculés...

En guise de conclusion, et pour que tout soit bien clair, je reviens à ce qui nous a motivé dans notre décision. Nous avons créé TSC en avril 98 avec notre argent POUR lancer Comic Box.
C'est le titre historique. Mais entre temps, nous sommes passés de trois à dix personnes, nous avons mûri notre projet et lancé d'autres titres.

Il me reste à espérer que vous comprendrez à défaut d'accepter notre démarche. Je compte sur vous, nos lecteurs à qui nous devons beaucoup et qui nous avez été fidèles pendant trois ans, pour continuer de nous faire part de vos réflexions, de vos commentaires.

Dès que nous aurons la possibilité de revenir sous cette forme ou une autre, n'ayez crainte, nous vous informerons. Merci à vous tous. Merci également à tous les gens de bonne volonté avec qui nous avons travaillé chez Panini, Semic, Spark, Editions USA, Soleil et les autres. Merci aux librairies spécialisées qui ont cru en nous dès les premiers instants. Remerciements à tous les artistes, auteurs, encreurs, coloristes, chefs de studios, agents de licences, bref, tous ceux qui ont un jour croisé notre route.

Vous voyez, c'est un drôle d'anniversaire que nous fêtons cet été, presque trois ans après notre premier numéro. Mais nous reviendrons bientôt. Promis.

À très vite dans la boîte à comics…

Fabrice Sapolsky
Directeur de Publication.

PS : Nous sommes bien en retard ce mois-ci, la faute à un planning bien chargé de Ian Churchill (mais c'est pour la bonne cause) qui a dessiné notre couverture. Sorry…

Comic Box vu par les artistes de Comic-books

En trois ans, nous avons cotoyé de nombreux artistes et créateurs. Ils ont tenu à nous adresser un petit message pour notre anniversaire. En VO et en VF s'il vous plaît !

Of all the magazines that are written in a language I don;t speak or read- comic box is by far my favorite. :) honestly, Comic Box- you guys are great.
And I wish you all the best for many years to come.
Brian Michael Bendis
(Scénariste : Ultimate Spider-Man, Powers,...)

De tous les magazines écrits dans une langue que je ne lis ni ne parle, Comic box est de loin mon favori. Honnêtement, vous êtes des bons. Et je vous souhaite les meilleures choses possibles pour les années à venir.

Comic box is what Wizard should be...a mix of up to the date news about what's going on with the industry and intellegently written criticism and editorial. The magazine exists as a place for those who are true fans of the artform to get nonbiased info. Congratulations on reaching 35! All the best,
Brian Haberlin
(Avalon Studios)

Comic box est ce que devrait être Wizard... un mélange d'infos fraiches décrivant ce qui se passe dans l'industrie et de critiques itelligement écrites. Le magazine est un endroit pour ceux qui sont de vrais fans de cette forme artistique et ou l'on peut trouver de l'information impartiale. Félicitations pour votre arrivée à 35 numéros !

Happy Birthday Comic Box! Although my French is a little rusty these days, I always look forward to Comic Box's appearance in my mail. The enthusiasm of your writers and designers always cuts through the language barrier and communicates very clearly their affection for the comic book medium! Bravo!
Cheers
Richard Starkings
President & First Tiger
Comicraft & Active Images

Bon anniversaire Comic box ! Même si mon français est un peu rouillé ces derniers temps, j'attend toujours avec impatience mon Comic Box au courrier. L'enthousiasme de vos journalistes et graphistes dépasse toujours la barrière de la langue et communique clairement leur affection pour les comic-books ! Bravo !

Congratulations on the third anniversary of Comic Box! I've always been very impressed by your publication, both its quality and content. The people I've had the pleasure to meet and talk with are genuine and it's an asset to the book. I wish you much continued success.
Sincerely -- **Randy Green**

Une Wonder Woman bien charmante croquée pour nous par Travis Charest !

Félicitations pour le troisième anniversaire de Comic Box ! J'ai toujours été très impressionné par votre publication, à la fois par sa qualité et son contenu. Les personnes que j'ai rencontrées ou avec qui j'ai eu l'occasion de parler sont authentiques et c'est un atout pour le magazine. Je vous souhaite un succès continu.

"Thinking back to when I was interviewed for Comic Box, it was immediately clear that the editors as well as the readers of this magazine were demanding of each other an intelligent discourse and analysis of whatever titles were fortunate enough to be covered. I didn't feel like I was doing simple promotion, but that I was speaking to the comics readers of France through Comic Box in a way that was truly communicative and not simply for the sake of hype. This was a very pleasant change, and there are few magazines that made such an impression on me. Joyeux Anniversaire, mes amis!-- et Merci!" Bisoux!
Christian Gossett
(Dessinateur : Red Star)

En repensant à l'interview que j'ai accordée à Comic Box, il m'a paru clair que les éditeurs et les lecteurs de ce magazine étaient exigeants dans leur volonté d'obtenir un discours intelligent et une analyse de tous les titres qui avaient la chance d'être promus. je n'ai pas eu le sentiment de ne faire que de la promotion, mais aussi de dialoguer via Comic Box avec les lecteurs français d'une manière directe et non pour l'amour du baratin. L'échange a été plaisant, et il y a peu de magazines qui m'ont fait une telle impression. Joyeux anniversaire mes amis !- et merci ! Bisoux !

"COMIC BOX just keeps getting better. The timeliness of their news, the in-depth nature of their interviews, the professionalism of their layout... these are things that no other comics-related magazine has matched. If only their picture of me wasn't so ugly...! COMIC BOX makes me want to learn French!"
Joe Casey
(Scénariste : Uncanny X-Men, Adv. of Superman, Wildcats)

Comic box ne cesse de s'améliorer. Le propos de leurs informations, la nature profonde de leurs interviews, le professionnalisme de leur mise en page... voilà des choses qu'aucun autre magazine sur les comics n'a égalé. Si seulement l'image qu'ils ont publié de moi n'était pas si moche...! Comic Box me donne envie d'apprendre le français !

NEWS

30 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS

DÉFINITIVEMENT DD !
À partir de Daredevil vol.2 #26, c'en sera terminé des changements de dessinateur sur la série. Le nouvel artiste à "durée indéterminée", c'est Alex Maleev, un artiste au graphisme un peu à mi-chemin entre Quesada et Mack. Signant à ses côtés en tant que scénariste permanent, Brian Michael Bendis sera lui aussi de la partie.

A REAL AMERICAN COMIC-BOOK
GI Joe, le jouet mythique, reviendra d'ici quelques mois sous la forme d'une mini-série en 4 épisodes, publiée cette fois chez Image.

HITCH PART PLUS VITE
C'est finalement dès le #55, donc bien avant la date prévue, que Bryan Hitch cessera de dessiner JLA alors qu'il était censé en dessiner 12 numéros d'affilée. Apparemment, l'artiste et l'équipe éditoriale avaient quelques soucis pour travailler à l'unisson.

SPIDER-GIRL SAUVÉE !
Il aura suffi d'une semaine de "web-pétition" sur Internet pour que Marvel se ravise et décide d'ajourner la fin de Spider-Girl. La fille de Peter Parker ne s'arrêtera donc pas. Chez les fans de Marvel, la nouvelle a été accueillie de manière mitigée, les lecteurs de X-Men Hidden Years ou des autres titres arrêtés ces derniers mois comprenant mal pourquoi Joe Quesada ne leur a proposé aucun sondage.

EMPIRE AUSSI !
Gorilla, cette fois-ci, c'est officiel, c'est terminé. Via leur site web, les auteurs de ce label ont diffusé le communiqué signant la fin de

L'ÉVÉNEMENT

Wolverine : au commencement...

L'histoire que vous pensiez ne jamais lire paraîtra en septembre aux USA : Marvel va révéler la vraie origine de Wolverine (y compris sa véritable identité) dans une mini-série en 6 épisodes.

Révéler l'origine du mutant le plus populaire mais aussi le plus mystérieux ? Il y a encore quelques semaines, Joe Quesada niait que Marvel ait le moindre projet de ce genre... Pour mieux pouvoir le proclamer lui-même sans se faire griller : la mini-série *Origin*, en six épisodes, va tout bonnement lever le voile sur les débuts de Wolverine, alias Logan. Attention, pas la manière dont il a reçu l'Adamantium (ça, on le savait depuis le "Weapon-X" de Barry Windsor-Smith) mais bien son enfance, sa famille et la découverte de ses pouvoirs de mutant. Comme pour le cas de la *Saga des Douze*, Quesada annonce déjà que Marvel se réserve un droit d'inventaire sur les nombreux flashbacks parus au fil des ans, s'appuyant sur le fait qu'on sait, depuis des années déjà, qu'une partie des souvenirs de Logan sont factices. L'histoire devrait commencer au début du XXème siècle et dévoiler, entre autres, l'identité du père de Wolvie. Tandis que Joe Quesada s'acquittera des couvertures, Andy Kubert dessinera l'histoire écrite par Paul Jenkins (le tout colorisé par le français Richard Isanove), ce qui promet donc une sacrée saga... Et Marvel d'annoncer que l'intrigue créera la controverse. Un quart de siècle après la création du personnage, les lecteurs brûlent d'impatience...

Les Marvel Comics "décodés"

TOUTES les revues Marvel ne se soumettront plus à la Comic Code Authority (le système d'auto-censure mis en place par les principales maisons d'édition dans les années 50), en particulier après que le conseil dudit code ait refusé d'avaliser le premier numéro de *X-Force* version Milligan/Allred. L'éditeur a décidé de sortir le numéro tel quel, non sans communiquer activement autour du contenu, trop "mature" pour le Code. Sauf qu'en fin de compte, il apparaît que le principal objet de la discorde entre l'institution et l'éditeur était, principalement, une scène de bain à trois dans un jacuzzi, que le Code trouvait équivoque. Quoi qu'il en soit, Marvel annonce qu'il se retire du Code (ce qui pourrait causer un problème de financement du CCA). L'incident n'est pas le premier du genre : dans les années 80, Marvel avait cessé d'utiliser le Code pendant de nombreux mois, ce qui avait provoqué, en 1989, la dernière mise à jour en date de ce règlement des comics grands publics. Et chez Image, on n'a tout bonnement jamais utilisé ce Code, vu qu'il était déjà désuet quand cet éditeur s'est lancé. Le retrait de Marvel du Code n'est pas forcément le grand événement annoncé par les responsables de Marvel eux-mêmes (le *X-Force* paru "décodé" était estampillé d'une mention "hey kids, regardez, pas de code !". Les adversaires les plus cyniques de l'éditeur se contentent de souligner que le CCA est financé par les éditeurs qui s'y soumettent et qu'en s'en retirant, Marvel va surtout faire des économies, avant toute autre considération.

CREATOR OWNED : se dit d'un comic-book dont les droits et les personnages appartiennent intégralement à leur auteur et non au studio qui les édite. ONE-SHOT : histoire complète. Littéralement "un coup". On en parle par opposition aux histoires à épisodes des séries régulières. ONGOING SERIES : série régulière, non limitée à quelques épisodes. RELAUNCH : nouveau lancement. Lorsqu'une série redémarre au #1. GUARANTEED SHIPPING : les dates de sortie des comics sont (en théorie) garanties par l'éditeur. Très difficile à tenir !

Soleil jure par Crom !

Chez Soleil, on se sent l'âme barbare : s'il fallait d'autres preuves que les comics, en France, vont de plus en plus passer par le format album, l'éditeur prépare la phase suivante, avec du Conan au menu !

Chez Soleil, il n'est pas question de mettre fin à l'aventure comics. *Authority*, *Planetary* ou *À Bout Portant* (*100 Bullets*) sont considérés comme des "séries de base" par Jean Wacquet, le directeur de la collection US : "*C'était notre phase 1 et on compte bien la continuer tout en lançant la phase 2*". Cette étape suivante, c'est essentiellement l'adaptation de séries Marvel en album. Comme nous vous l'annoncions il y a quelques mois, l'intégrale de la série classique du Silver Surfer ouvrira le bal. La grande surprise, c'est le projet de republier dans le grand format caractéristique les *Savage Sword of Conan* que Lug avait traduit en son temps dans des albums devenus "cultes" depuis comme le *Colosse Noir*. La sortie était prévue dans un premier temps d'ici la fin 2001 mais, les droits américains de *Conan* étant actuellement en renégociation, cette sortie française sera sans doute décalée à 2002. Autres projets Marvel qui sortiront, quant à eux, plus rapidement : *Marvels* en grand format (en 4 volumes), *Ultimate X-Men* et *Ultimate Spider-Man* dans un format spécial. "*Je ne peux pas en dire plus mais ce sera une formule différente de nos autres albums, susceptible d'intéresser de nouveaux lecteurs*". DC ne sera pas oublié. Après *Batman : Long Halloween* qui sort ces jours-ci, Soleil publiera sa suite, *Dark Victory*, mais aussi *JLA League of One*. Pas de projet cependant de publier les épisodes de Bryan Hitch sur la série *JLA* (hormis *Heaven's Ladder*), en raison de l'irrégularité des dessins. L'intégrale du *Preacher* est toujours au programme mais est décalée. Soleil vise désormais comme date de sortie la prochaine édition d'Angoulême. Ce retard est un vrai choix. "*En fait, quand le premier volume paraîtra, on aura fini le travail de traduction de la série entière, avec un design nickel. Au dos du premier album, il y aura les reproductions des autres volumes (10 en tout pour la série Preacher, plus deux pour les mini-séries et les spéciaux). On veut que les lecteurs voient qu'on est sérieux à ce sujet, que toute la série va vraiment être publiée, contrairement à ce que pourraient penser certains incrédules*". En plus de tous ces projets, il est à noter que Jean Wacquet met sur pied un programme de création française… cette lignée de comics. Tellos continuera donc bien sa route tout seul chez Image. Empire, la série de Barry Kitson et Mark Waid, a finalement trouvé la solution pour continuer : c'est DC qui récupère le titre et les épisodes restant à paraître.

SERIAL SORCIÈRES

Nouvelle série chez Marvel qui réunit trois héroïnes mystiques des années 70 : Satana (la sœur de Hellstorm), Jennifer Kale (ancienne alliée de l'Homme-Chose et du Ghost Rider) et Topaz (ex-petite amie du Werewolf) seront réunies dans "Witches" (avec Mike Deodato au dessin). Marvel compare le concept à une version ensorcelante de Drôles de Dames, avec Strange dans le rôle de Charlie. Hum… Trois sorcières au caractère très différent, ça fait aussi penser à Charmed, non ?

DRÔLES DE FILLES

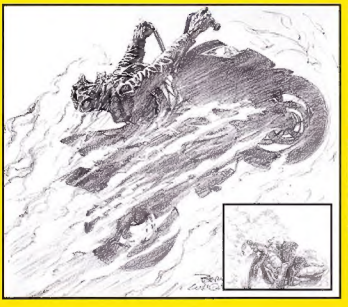
D'autant que pour tenir lieu de remake des Drôles de Dames, un autre concept Marvel fera l'affaire : les Filles du Dragon (Misty Knight et Coleen Wing, à l'origine des personnages secondaires d'Iron Fist) vont faire l'objet d'une adaptation au cinéma. Seul problème, comme Misty Knight est la girlfriend d'Iron Fist et qu'il y a déjà un projet sur ce héros, les Filles du Dragon version cinéma seront privées de Knight. Et, finalement, il a été décidé que les Filles seraient trois, au lieu de deux. Pourquoi ne pas recruter Jacklyn Smith pendant qu'on y est ?

UNE ÉTOILE S'ÉTEINT

C'est ce mois-ci, aux USA, que s'arrête Starman, série chérie du scénariste James Robinson. Chose rare qui vaut d'être notée, il ne s'agit pas d'un arrêt pour échec mais d'une fin qui, comme c'était le cas avant pour Ennis et Preacher ou Gaiman et Sandman, était programmée dès le début, selon le nombre limité d'histoires que le créateur de la série

PREVIEW GHOST RIDER : le film !

On ne sait toujours pas à 100% qui jouera le rôle du Ghost Rider au cinéma. Par contre, l'esthétique du film commence à se dévoiler. Berni Wrightson vient de rendre publics les characters designs qu'il a réalisés dans le cadre de la pré-production du film.



STORY-ARC : c'est une aventure complète divisée en plusieurs épisodes. Sa longueur est variable selon les séries. TPB : Trade Paperback. Réédition au format album des story-arcs. CROSSOVER : aventure en plusieurs parties se déroulant dans différentes séries. PIN-UP : mini-poster souvent placé comme bonus à la fin des comics. FILL-IN : épisode bouche-trou, commandé par les éditeurs quand les artistes rendent leurs travaux en retard. SPIN-OFF : série dérivée d'une autre et utilisant un concept ou des personnages communs.

souhaitait produire. Maintenant que toute l'histoire a été dite, peut-être que cela séduira un éditeur français ?

JOLI MINOU
C'est Ashley Judd (vue dans "Le Collectionneur") qui incarnera Catwoman dans le film du même nom, en préparation.

JOE DESSINE...
Joe Quesada, depuis qu'il est devenu grand boss éditorial de Marvel US, ne dessinait plus guère. Mais il vient de l'annoncer : le dessin, ça le démange trop pour arrêter. Il prépare une nouvelle histoire de 11 pages. Sur quel personnage et avec quel scénariste ? Pour l'instant, c'est secret...

DIABLES ET GLAÇONS
La mini-série de Nightcrawler (Diablo) sera écrite par Chris Kipiniak et dessinée par Matt Smith et Mark Morales. Pour Iceman, c'est le duo de scénaristes Dan Abnett et Andy Lanning qui joueront les maîtres de cérémonie.

LE RETOUR DES ANCIENS
DC, fort du succès commercial de Green Arrow, a annoncé que, dans les mois à venir, plusieurs "vieux de la veille" allaient retrouver leur propre série "ongoing". D'abord Hawkman, sorte de spin-off de la série JSA, puis Deadman, l'acrobate fantôme. Ceci s'ajoutant à des reprises comme Doom Patrol et Suicide Squad, c'est décidément l'ère des "remakes" chez DC...

AVENGERS : NOUVELLES RECRUES ?
Ce n'est pas Rick Leonardi qui jouera les "extras" sur la série Avengers, en lieu et place d'Alan Davis, mais Manuel Garcia, un jeune artiste espagnol. Pour ce qui est du vrai nouveau dessinateur régulier, ce sera, après Garcia, Kieron Dwyer (ancien dessinateur de X-Factor ou Torch of Liberty) qui s'y collera. Un peu plus "définitivement" qu'Alan Davis, on espère...

J. J. goes to America

Empire Comics démarre cet été aux USA avec Nighthunter, dont le dessinateur devrait faire chaud au cœur de tous les dessinateurs amateurs français qui rêvent de franchir le pas un jour !

La naissance d'un nouvel éditeur de comics est toujours quelque chose que nous saluons avec plaisir. D'autant qu'Empire Comics (qu'il ne faudra pas confondre avec le comic-book *Empire* de Mark Waid et Barry Kitson) va attirer particulièrement l'attention des fans français. *Nighthunter*, le premier projet du label, une maxi-série en 12 épisodes, est en effet dessiné par Jean-Jacques Dzialowski (dessinateur d'*Homicron* dans *Fantask*), qui fait ainsi ses premières armes de l'autre côté de l'Atlantique. *Nighthunter* (sortie prévue cet été aux USA) contera les aventures du personnage du même nom. D'après Jim Parducci, à l'initiative du projet, le héros, qui est à la fois un esprit et un soldat, peut concurrencer non seulement les super-héros actuels mais aussi les icônes plus classiques.

La série sera trimestrielle et sera bientôt rejointe par d'autres projets d'Empire Comics.
En attendant, l'exemple de Jean-Jacques prouve à tous ceux qui, aujourd'hui, traînent leurs dessins dans le milieu des fanzines français, que dessiner des comics tout en étant un jeune artiste français, ça n'a rien d'impossible. Allez, les gars, à vous de jouer !

McFarlane/Gaiman : pas de miracle ?

C'est officiel : Miracleman va refaire surface dans Hellspawn n°12 et 13. Seul problème, Neil Gaiman, toujours pas remis de sa colère au sujet d'Angela, est une fois de plus en bisbille contre McFarlane.

Depuis plusieurs mois, tout laissait croire que McFarlane jouait avec l'idée de reprendre à son compte Miracleman, personnage créé par Alan Moore mais dont il avait en partie les droits. Neil Gaiman possédait une autre partie des droits du héros, que Moore lui avait cédé il y a plusieurs années, quand Gaiman lui-même scénarisait cette série. Or, Gaiman a décidé de faire taire la rumeur en expliquant qu'il y a des années, McFarlane productions et lui avaient convenu d'un arrangement donnant à Gaiman TOUS les droits concernant Miracleman, ainsi que les films, fichiers et documents de tous les épisodes de cette série culte des années 80. Là où ça se corse, c'est qu'apparemment, McFarlane ne reconnaît aucune validité en la version de Gaiman et considère qu'il est en droit d'utiliser le héros sans autre avis. D'ailleurs, les numéros récents et à venir d'*Hellspawn* ont mis en place le retour de Miracleman, avec comme point culminant les *Hellspawn #12-13*, où le héros revient carrément en vedette sur la couverture. Le retour de Miracleman chez McFarlane est donc,

à tort ou à raison, une réalité et cet événement semble d'ores et déjà parti pour devenir un motif supplémentaire de brouille entre McFarlane et Gaiman.
Là où ça se complique, c'est que Joe Quesada et Marvel viennent d'y mettre leur nez, affirmant être en discussion à la fois avec McFarlane et Gaiman pour calmer ces tensions... Dans l'espoir de publier Miracleman chez Marvel cette fois-ci ! Un vrai sac de noeuds, quoi...

Top Comics USA

MAI 2001

1	*NEW X-MEN #114*	(Marvel)
2	*UNCANNY X-MEN #394*	(Marvel)
3	*X-TREME X-MEN #1*	(Marvel)
4	*ULTIMATE X-MEN #6*	(Marvel)
5	*GREEN ARROW #4*	(DC)
6	*ULTIMATE SPIDER-MAN #9*	(Marvel)
7	*JLA #54*	(DC)
8	*AMAZING SPIDER-MAN #31*	(Marvel)
9	*WOLVERINE #164*	(Marvel)
10	*BROTHERHOOD #1*	(Marvel)
11	*AVENGERS #42*	(Marvel)
12	*ULTIMATE TEAM-UP #4*	(Marvel)
13	*DAREDEVIL #18*	(Marvel)
14	*SPAWN #110*	(Image / McFarlane)
15	*FANTASTIC FOUR #45*	(Marvel)

(Source : Diamond Comics)

ANALYSE *- Les titres Marvel (les mutants en particulier) font tout bonnement un hold-up sur le Top, avec 12 titres classés pour 15 positions ! Les trois titres* X-Men *(X-Treme, New, Uncanny et Ultimate se taillent la part du lion). Avec un* Green Arrow *qui devient le titre non* X-Men *le plus classé, DC a des raisons de faire la fête. Le grand perdant, dans l'histoire, c'est Image, qui ne maintient guère que* Spawn *(et encore, 14ème, on le croit sur la sortie). Sur les 40 premiers, il n'y a que trois titres Image classés (les autres étant* Rising Stars *et* Midnight Nation...*).*

PRÉCAUTIONS D'USAGE *- Avant de tirer des conclusions, il faut comprendre que Diamond, le distributeur américain qui réalise ce Top, ne prend en compte que les ordres de réservations de comics des boutiques spécialisées Outre-Atlantique. En aucun cas il ne s'agit de ventes réelles. Ce qui explique que, parfois, des comics qui ne sont pas encore sortis (donc en retard) soient classés.*

Marvel : la nouvelle gamme !

Les premières révélations sur la lignée Mature de Marvel sont tombées. Les réactions n'ont pas traîné et les créateurs se divisent entre les "pour" et les "contre", autour de l'arrivée du sexe dans les aventures de personnages liés à l'univers Marvel traditionnel.

On ne connaît pas encore TOUT des sept ou huit séries qui devraient lancer à la rentrée (aux USA) la lignée pour adultes de Marvel. L'éditeur a cependant laissé filtrer quelques titres :

1) Le retour de *Blade* en tant qu'ongoing (certains l'attendaient plutôt dans la lignée *Ultimate*), en prévision de la sortie du deuxième film du même nom.

2) *Night Nurse* ("Infirmière de Nuit"), la reprise d'une vieille série "sentimentale" de Marvel en 1972 mais dans un contexte différent. Dans la série d'origine, il s'agissait d'une sorte de BD à l'eau de rose, reposant sur les émois amoureux d'une jeune infirmière en service de nuit. La nouvelle version sera plus proche d'une comédie, tout en se déroulant vraiment dans l'univers Marvel. En clair, dès qu'un super-héros ou un super-vilain est blessé, devinez vers qui on le transporte ? Vers le service de la Night Nurse, bien sûr. À l'image de ce qui s'était déroulé il y a quelques années avec *Damage Control*, on devrait donc y découvrir les "coulisses" des batailles titanesques qui se déroulent dans les autres titres.

3) Le retour de Shang-Chi, le Maître du Kung-Fu, avec, aux commandes, Doug Moench et Paul Gulacy.

4) *Fury*, une mini-série sur Nick Fury signée de Garth Ennis (qui s'annonce fameuse !)

5) *Alias*, la "fameuse" série que Brian M. Bendis préparait depuis des mois, avec David Mack chargé des couvertures. Il s'agit d'une détective, Jessica, qui est une ancienne super-héroïne ratée. Dégoûtée de la vie, elle se laisse aller à la boisson et couche avec n'importe qui (dans le premier numéro, plus fort que Loana et Jean-Edouard, on aura droit à une scène de sexe assez hot entre Jessica et un héros black bien connu) ! Le propos de Bendis, c'est que cette paumée va tomber sur un grand secret ayant un impact majeur sur tout l'univers Marvel... Mais ce qui a retenu l'attention des critiques, c'est la mention de scènes sexuelles "crues", dans *Alias* en particulier et dans la lignée en général. D'où polémique entre plusieurs camps d'artistes. "Est-ce qu'être mature se résume à montrer des scènes de sexe ?". À vous de juger dans les mois qui viennent...

Master of Kung-Fu et Blade : le retour "mature" des héros Marvel des seventies...

LA PLANÈTE DES SUITES

Sans attendre la sortie du film, Dark Horse a d'ores et déjà annoncé qu'elle publierait, une fois finie l'adaptation en BD de la Planète des Singes de Tim Burton, une série mensuelle illimitée. Trois artistes rotatifs se partageront le travail : Adrian Aibar, Pace Medina et Pop Mahn (Ghost Rider, SpyBoy).

SPIDER STRIP-TEASE

Spidey est-il un si bon justicier que ça ? En tout cas, début avril, le magazine The Hollywood Reporter révélait que quatre tenues du héros avaient été dérobées sur le plateau de tournage du film. Aux dernières nouvelles, Columbia Pictures en était réduit à proposer une prime de 25.000 dollars à quiconque retrouverait les spider-costumes... et à diffuser un communiqué cocasse demandant aux personnes qui rencontreraient quelqu'un habillé comme Spider-Man de le signaler aux forces de l'ordre. J. Jonah Jameson n'aurait pas écrit mieux !

REED IS FANTASTIC...

Le projet de film des Quatre Fantastiques a désormais un réalisateur dûment nommé : Peyton Reed (qui vient de signer American Girls). On

RESENT
FESTIVAL
NA ANTARES
05-04 JUIN

Akira and Comics Zone

AKUS COLLECTION STAR WARS

- ...1560F
- ...1200F
- ...1360F
- ...1520F
- ...1560F

...sur tout le catalogue , pour toute information merci de téléphoner

HEROES

- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél

DDD MC FARLANE

- ...Tél
- ...75F
- ...Tél
- ...99 F
- ...Tél
- ...Tél
- ...Tél

sur ces articles transport forfaitaire de 19 F

- MOVIE MANIACS - The Crow 45 cm ...Tél
- MOVIE MANIACS BOX - Chucky & Tiffany ...Tél
- SPAWN SERIE 17 Classic* SOLDE ...99F

ACTION FIGURES

- The FLY le retour –12 inch ...Tél
- MATRIX 40 cm - Neo & Trinity ...Tél
- MATRIX - Série 2 ...Tél
- FUTURAMA - série1 & Nibbler - NOUVEAU ...Tél
- THE SIMPSONS - NOUVEAU - série 2 & 3 ...Tél
- THE SIMPSONS - coffret , véhicule, porte-clef ...Tél
- HEAVY METAL FAKK 2 - NOUVEAU ...Tél
- JANIS JOPLIN - NOUVEAU ...Tél
- SILENT SCREAMERS - Série 2 - Dr Jeckyl & Mr Hide ...Tél
- SILENT SCREAMERS - Deluxe GOLEM ...Tél

MARVEL

- X-MEN classic série 2000 ...Tél
- FAMOUS COVER série Divas (Psyloque & Scarlet Witch) ...Tél
- MARVEL GREATEST MOMENTS SÉRIE II ...Tél
- MARVEL HISTORY MUTANT X ...Tél
- MARVEL HISTORY DARK SIDE ...Tél
- MARVEL GOLD* SPECIAL ... à partir de 129F

DC DIRECT

- Wonder Woman, Tulip,Black Canary, Nombreux modèles ...Tél
- JLA Silver Age villains PVC Set ...Tél

BUST MARVEL BOWEN

IRON FIST, SCARLATE, VISION, NIGHTCRAWLER, COLOSSUS, SABRETOOTH, HAWKEYE, WOLVERINE BROWN, THANOS,SPIDER-MAN,GREEN GOBLIN, GIANT MAN,ANGEL,THE RHINO,EARTH X WOLVERINE ...Tél

STAR-WARS - La trilogie & episode 1

- FIGURINE NOUVELLE COLLECTION ... à partir de 99F
- VAISSEAU - FATCONNE SKIFF ,X-WING, A-WING, T-16, TIE-FIGHTER, FALCON ...Tél

BUST

- GREEN LANTERN Hal Jordan ...Tél
- DARKNESS - Ed Ltd 3000 ex. ...Tél
- CRIMSON - Alex & Scarlet ...Tél
- DRAGON BALL Z – Krillin, Goku ...Tél

DELUXE FIGURINES

- FINAL FANTASY IX – Géorama 3 modèles ...Tél
- COBRA differentes séries ...Tél
- GUNDAM CASQUE – 2 modèles ...Tél
- SAMOURAI SHODOW – Série 1 ...Tél
- BASTARD – Mickael – ...Tél
- KENSHIN – Hajime, Kaoru, Sanosuke, Kenshin ...Tél
- EVANGELION EVA 00, 01, 02, 03, 04 (multi-équipé) ... à partir de 199F
- EVANGELION - REI AYANAMI 40cm ...Tél
- ST SEIYA – (Phénix, Pegase, Andromede) ...149F
- KEN le survivant 200 X (Ken, Rei, Raoh, Falco, Ain) Tél
- ZELDA - série 2 ...99F
- MORTAL COMBAT ...Tél
- 3D JAPAN ANIMATION – Kaneda & la moto BoxTél
- TRIGUN Vash the stampede & wolfwood ...229F
- SLAM DUNK PVC SET ...Tél
- ROBOTECH Super Déformé ...Tél
- BATTLESHIP YAMATO ...449F
- STATUE ESCARLOWNE GYUMELEF ...Tél
- JOJO'S BIZARRE ADVENTURES – twopack+bonus 359F

* Dans la limite des stocks disponibles.

GÉNIAL !!!
TRANSPORT GRATUIT

Envoyer votre commande sur papier libre et votre réglement à l'ordre de :

AKIRA - 2, RUE ST SIAGRE - 06000 - NICE

❒ Chèque bancaire / postal ❒ Mandat - cash ❒ CB
Offre valable sur le continent et la Corse. Pour toute information, téléphonez au 04 93 80 63 32, magasin ouvert tous les jours de 14h à 19 - Merci d'indiquer votre téléphone en cas de rupture sur un article.

HHESITEZ PAS , NOUS CONTACTER !!!!

recherche maintenant un scénariste.

QUI A INVENTÉ LE MARVELSCOPE ?

Cet été, les annuels liés aux X-Men seront imprimés et reliés à l'italienne (c'est-à-dire dans le sens de la largeur). Marvel appelle ce nouveau format le "Marvelscope", assez content de son "invention". Nombreux sont pourtant ceux qui ont fait le lien avec un récent Prométhéa, chez ABC, au même format. Et on peut remonter encore plus loin, jusque dans les années 80, avec Fantastic Four #252, dessiné par un certain John Byrne. Mais dire que ce que Marvel vient "d'inventer" était utilisé 17 ans auparavant par un auteur avec lequel Marvel vient de se brouiller, ça ferait désordre...

TOM SUR ASGARD

Jusqu'ici chargé de jouer les bouche-trous sur les séries X-Men, Tom Raney s'en va de l'univers mutant pour s'installer sur Thor, dont il deviendra le dessinateur à partir du #45.

X-TRANSFERT

Suite à la défection de Tom Raney, son poste de "troisième homme"sur New X-Men revient à Ethan Van Sciver (Raney restant intérimaire sur Uncanny X-Men). Par ailleurs, John McCrea (Hitman, Monarchy) travaille actuellement sur une histoire des Ultimate X-Men.

HITCH SCÉNARISTE

Après ses déboires sur JLA, Bryan Hitch fait ses débuts en tant que scénariste : il écrira une courte histoire sur Authority dans Widescreen, un numéro spécial où interviendront également d'autres auteurs à succès..

MORT CHEZ MARVEL

Joe Quesada promet pour septembre prochain (aux USA) la mort d'un des personnages les plus classiques et les plus anciens de Marvel. Conformément à une autre mort survenue il y a quelques mois chez les X-Men (et pas encore traduite en France), cette mort est censée être définitive. L'esprit des fans s'emballe déjà en espérant, selon les préférences, que Hulk, Captain America, Thor ou aucun héros de cette envergure ne sera sacrifié !

Justice et super-héros

Le retour de Stan Lee.Net ou la fin de la fin ? Joe Simon reprendra t'il Captain America à Marvel ? La Fox tuera t'elle dans l'œuf le feuilleton Mutant-X ? Autant de feuilletons judiciaires qui devraient rythmer les mois à venir…

Le portail Internet de Stan Lee, le père fondateur de Marvel Comics, s'est révélé un échec sur le plan financier il y a de ça déjà plusieurs mois. Pour autant, jusqu'ici, seuls les administratifs avaient été mis en cause pour, selon les cas, détournements de fonds ou délits d'initié. La réputation personnelle de Lee n'avait pas été remise en question. Plus maintenant : un duo de créateurs, Steven Salim et Jesse Stagg, ont porté plainte contre Lee, trouvant que la cybersérie *Le 7ème Portail*, diffusée sur StanLee.Net, était un plagiat d'un de leurs projets, *Jason et les Cybernautes*. Selon eux, ils auraient proposé en 1994 le concept à Stan Lee, lequel l'aurait refusé… mais aurait "créé", quelques années plus tard, cette série très similaire. Difficile, évidemment, de faire la part des choses entre les deux versions. Salim et Stagg, cependant, notent dans les "points de concordances" la présence d'une femme changeant de forme, chose qui fera sourire doucement les fans de comics : c'est un vieux poncif du genre et les deux partenaires peuvent difficilement en revendiquer la paternité. Cette plainte intervient au moment où la société Internet de Lee, considérée morte depuis des mois, vient de trouver, fin avril, un repreneur, Interfase, qui compte en financer la renaissance.

Mutants clonés ? Sans parler du "X", le logo Mutant X s'apparente de très près à la signalétique des X-Men.

Autre "fâcherie" devant les juges : la Fox, en tant que détenteur des droits cinématographiques des *X-Men* (ne nous dites pas que vous avez oublié le film de l'été dernier ?), vient de se retourner contre Marvel et veut empêcher la concrétisation du feuilleton "Mutant X" (produit par Tribune Entertainment), annoncé aux USA pour l'automne prochain. Selon la Fox, *Mutant X* serait en fait un dérivé des *X-Men* déguisé, de manière à contourner son contrat d'exclusivité. Si les héros de *Mutant X* sont des personnages distincts, on ne peut pas s'empêcher de penser qu'il y a bien une volonté de capitaliser sur le succès du film, comme l'indique une certaine similitude entre les deux logos. Par contre, la démarche de la Fox reste épineuse. Sous prétexte de détenir les droits d'adaptation des *X-Men*, cette société bloquera-t-elle tous les dérivés liés aux mutants ? Ceci voudrait dire qu'aucun autre producteur ne pourrait s'atteler à *Cable*, *X-Force*, etc.

Enfin, décidément, avocats et juges vont faire leur beurre cet été sur le dos du petit monde des comics puisque c'est d'ici quelques semaines que commenceront les séances du procès opposant Joe Simon, le co-créateur de Captain America, à Marvel. Simon voudrait en effet récupérer son personnage mais, si moralement on peut le comprendre, il devrait avoir quelques problèmes à faire valoir ses droits puisqu'en face, Marvel détient un contrat que Simon avait signé à l'issue d'un procès précédent, à la fin des années 60, dans lequel, contre paiement, il abandonnait, justement, le héros à la firme. Autant d'affaires qu'il conviendra de suivre jusqu'au verdict, la justice américaine étant parfois imprévisible.

Garth et John jouent du Bongo

Bongo Comics, l'éditeur des BD des *Simpson*, s'est assuré, entre autres, le concours du tandem d'*Hitman*, Garth Ennis et John McCrea, pour les besoins du *Bart Simpson's Treehouse of Horror #7*. Parmi les autres participants à cet épisode très spécial, on note Mark Hamill (l'ex-Luke Skywalker de *Star Wars* reconverti en scénariste de comics, le peintre Dan Brereton (*Thrillkiller, Nocturnals...*) mais aussi Stan Sakai (*Usagi Yojimbo*) et Troy Nixey (*The Doom That Came To Gotham*). Une appétissante brochette d'auteurs qu'on espère voir traduite en français le plus vite possible chez Dino.

Etat des Transferts

Il n'y a pas que dans le foot que ça bouge...

>> **JOHN BYRNE,** ce n'est pas une surprise, a trouvé refuge chez DC après son départ tonitruant de chez Marvel, pour un futur mensuel en "creator-owned". Relativement déçu de la tournure actuelle des comics, cependant, il annonce chercher d'autres éditeurs en Amérique du Sud ou… en Europe (à bon entendeur…).

>> **JACKSON GUICE** (qui signe aussi parfois Butch Guice), dessinateur sur *Micronauts*, *Dazzler*, *Flash* et, plus récemment, *Birds of Prey*, est la nouvelle recrue de CrossGen (qui, décidément, en ce moment, fait beaucoup son marché chez les auteurs DC), où il dessinera *The Ruse* (voir page de droite).

>> **RICK LEONARDI,** qu'on attendait sur *Avengers*, profite, du coup, du vide laissé par Guice et passe, lui, chez DC, où il dessinera, dans un premier temps, *Birds of Prey*.

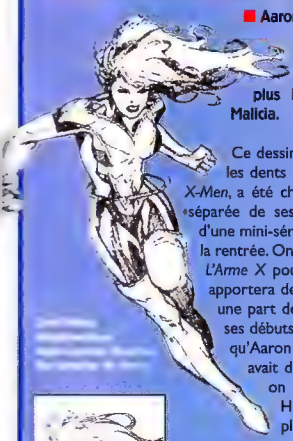
CrossGen : 1 an de plus

Pour son premier anniversaire, l'éditeur de Mystic, Scion, Meridian, etc... s'offre quelques cadeaux. Des auteurs et des séries en plus, au point que son calendrier de créations de magazines s'en trouve accéléré. Où vont-ils s'arrêter ?

Pas moins de trois nouvelles séries CrossGen verront le jour aux USA dans les mois à venir, s'ajoutant aux sept séries mensuelles déjà existantes chez cet éditeur qui, sans avoir eu un démarrage tonitruant à la Image, commence cependant à faire son chemin dans le petit monde des comics (pour preuve plusieurs numéros "sold-out" aux USA comme en France). Après les récentes adaptations de *Crux* et *Sojourn* viendra *The Negation*, qui est en quelque sorte déjà un spin-off du *The Crux*. La Negation étant une race d'aliens maléfique qui se prépare à envahir notre univers. Tandis que Paul Pelletier dessinera, Mark Waid, déjà scénariste sur *Crux*, écrira assez logiquement l'intrigue, quoique CrossGen annonce déjà qu'il cédera rapidement la place à un nouveau scénariste que l'éditeur tient encore secret. Pourquoi ? Parce que Waid passera assez vite vers un autre mensuel, *The Ruse*, qui conte les aventures d'une sorte de super-limier (Waid lui-même évoque Sherlock Holmes) lancé sur la piste des agents de la Négation. Visiblement, cette nouvelle race est appelée à jouer un grand rôle dans le futur de CrossGen, s'ajoutant dans sa mythologie aux Primaux et aux porteurs de sigils. Fermant la danse, d'ici février 2002 arrivera le titre dont nous vous parlions déjà il y a quelques mois, *The Path*, qui narre les aventures du moine porteur de sigil entrevu dans les épisodes 1 et 2 de *The First*. Seul auteur connu pour l'instant, le scénariste, Ron Marz (*Mystic*). *The Path* est, pour l'instant, le dernier titre envisagé dans le planning de CrossGen qui compte ainsi se limiter, ensuite, à une dizaine de mensuels (plus *CrossGen Chronicles* qui est plus ou moins trimestriel). Toute création supplémentaire se ferait donc au détriment d'une série déjà existante. Mais, d'ici 2002, Mark Alessi, patron de CrossGen, a le temps de repenser sa stratégie.

PREVIEW MALICIA

Aaron Lopresti doit se réjouir en ce moment. En effet, ce sont ses pinceaux qui épouseront les formes généreuses de la plus intouchable des X-Women : Malicia.



Ce dessinateur de 37 ans, qui s'est fait les dents il n'y a pas longtemps sur les *X-Men*, a été choisi pour dessiner l'héroïne, séparée de ses petits camarades le temps d'une mini-série qui devrait être prête pour la rentrée. On espère qu'au même titre que *L'Arme X* pour Wolverine, *The Rogue Files* apportera de nouvelles informations sur Malicia et qu'on lèvera une part des mystères qui entourent la jeune mutante depuis ses débuts dans *Avengers Annual #10*. En tout cas, on peut dire qu'Aaron Lopresti a des projets plein la tête. Courant 2000, il avait déjà dessiné un "Countdown" pour Wildstorm, puis on l'a retrouvé il n'y a pas très longtemps avec Matt Haley sur *Gen13 : SCIENCE FRICTION*. Mais le projet le plus attendu par les X-fans de la première heure, c'est une histoire écrite par Scott Lobdell (*Uncanny X-Men, Alpha Flight*) qui renverra les X-Men sur les lieux d'un drame, la mort de Thunderbird, un héros que les lecteurs français connaissent mieux sous le nom d'Épervier. Autant de sombres réminiscences en perspective. Lopresti devrait nous en mettre plein la vue !

AMBIANCES
enfin dans le 93 !

Les statuettes et figurines des plus grandes marques sont désormais disponibles dans nos magasins : Démons et Merveilles, Bowen, Attakus, Aroutchef, Leblon...

Vous pouvez également nous retrouver sur notre site de vente en ligne :

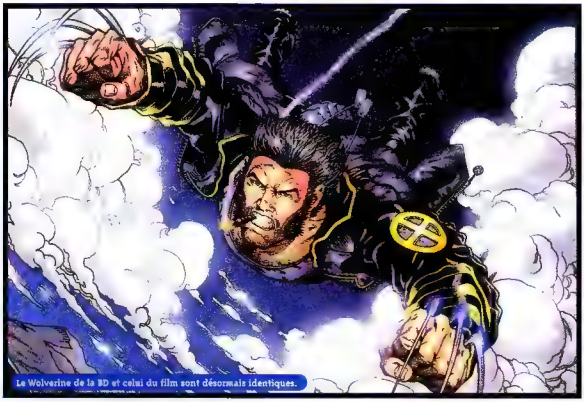
www.ambiances.fr
paiement sécurisé

Ambiances Drancy
52 Av. Henry Barbusse
93700 Drancy
Tél : 01 41 60 16 16

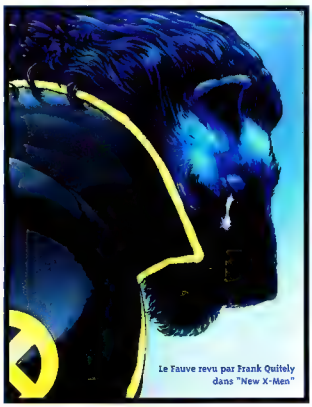
Ambiances St-Ouen
39 rue Paul Bert
93400 Saint-Ouen
Tél : 06 64 99 68 92

L'ÈRE DES GRANDES MUTATIONS

L'avez-vous remarqué ? Depuis quelques années, Marvel refond son cheptel de titres dérivés des X-Men pratiquement tous les 12 ou 14 mois, en nous annonçant à chaque fois que, promis juré, il s'agit cette fois des X-Men "new look", de la grande rénovation qui va les faire passer au 21ème siècle. Au moment où la refondation de X-Men Révolution arrive en France, elle n'est déjà plus de mise aux USA, déj révolutionnée à son tour. C'est sur cette entremise qu'arrivent, outre-Atlantique, Joe Casey et Grant Morrison, avec un Claremont qui reprend du service, à moitié puni mais à moitié promu, en lançant une 3ème série. Nous autres français, au même moment, en sommes au début de la «révolution» qui a valu à Claremont ce sort étrange.
La question qui se pose est donc de savoir ce que vaut ces énièmes remaniements en 4 ans. Quelques éléments de réponse en jugeant sur pièce, d'après les épisodes parus aux USA de la «nouvelle version» cru 2001...

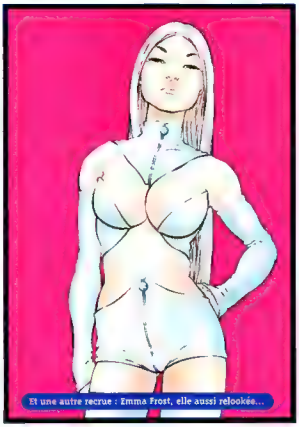

Le Wolverine de la BD et celui du film sont désormais identiques.

Tout d'abord, l'approche de Casey et de Morrison est stylistiquement cohérente, profitant de la déconstruction de l'équipe survenue avant leur arrivée. Leur crédo, c'est qu'il y a de plus en plus de mutants sur Terre et que ceci induit une sorte de catastrophe naturelle à l'horizon, catastrophe qui pourrait causer la fin de l'humanité. Dans *New X-Men #114* et dans *Uncanny X-Men #394*, l'équipe se réduit aux X-Men originaux (moins un) et à Wolverine. Tout ceci est bien loin de la profusion de mutants, nouveaux et anciens, qui allaient et venaient auparavant, à laquelle nous étions habitués. Ce reflux de membres (qui précède, bien sûr, de nouvelles arrivées) a l'avantage de simplifier l'accès à l'histoire pour les nouveaux lecteurs ou les anciens revenant après une trop longue absence. Autre dénominateur commun (et ce n'est pas une surprise), la "cinématisation" de *New X-Men* et de *Uncanny X-Men*, non seulement sur le plan visuel (en particulier les costumes noirs des personnages) mais aussi narratif : les pages 2 et 3 du *New X-Men* sont une sorte de pré-générique et l'on trouve également dans *Uncanny X-Men* une page semblable, réservée à la présentation des personnages. Tout est fait pour que le néophyte comprenne de qui l'on parle et, surtout, pour qu'on fasse le rapprochement avec le blockbuster sorti au cinéma l'été dernier. Les changements se font-ils pour autant au mépris de la continuité et, surtout, des fans qui suivent cette BD depuis, parfois, des dizaines d'années ? Non, même si, parfois, les touches sont subtiles. Par exemple, Morrison s'appuie sur un parallèle Homme de Néanderthal/Homme de Cro-magnon pour expliquer le danger "évolutionnaire" d'une situation Homo Sapiens/Homo Superior. Une comparaison que l'on retrouvait déjà dans l'épilogue de la saga des Sentinelles façon Neal Adams (dans *Uncanny X-Men #60*)... en 1969. Donc, malgré les retouches cosmétiques, le scénario respecte l'esprit des personnages et de la série. Une certaine forme de "back to the basis" appliquée à l'ère du temps, comparable à ce qu'avait fait Morrison sur la *JLA*. En cela, la position de Wolverine est exemplaire : une relation entre lui et Jean Grey est à nouveau envisageable (mais la question est de savoir s'ils iront jusqu'au bout) et sa rivalité avec un autre membre du groupe s'en retrouve réactivée, comme à la grande époque de Claremont/Cockrum ou Claremont/Byrne. Graphiquement, Ian Churchill, qu'on connaissait déjà sur l'univers mutant, revient en grande forme. L'incertitude reposait surtout sur Frank Quitely qu'on a connu très inspiré (*Flex Mentallo*) mais aussi plus irrégulier (*Authority*).


Le Fauve revu par Frank Quitely dans "New X-Men"

Son travail sur le premier *New X-Men* correspond plutôt à la première catégorie. Sur ces deux titres, la refonte démarre très bien et il appartient désormais aux auteurs de s'y tenir et de ne pas refaire trop rapidement leurs valises vers d'autres titres.

Sur *X-Treme X-Men*, on retrouve le tandem Chris Claremont/Salvador Larroca, fraîchement débarqué de *Uncanny*. Mais alors, quoi de neuf dans ce titre ? Bien évidemment, une nouvelle chance pour Claremont. Sur *X-Treme X-Men*, le scénariste oeuvre donc en compagnie d'un dessinateur avec lequel il a l'habitude de travailler. Certes, il est certain que ce n'est pas *X-Treme* qui va transformer les anti-Claremont en fans convaincus (son style verbeux est toujours de mise). Mais les fans de la première période Claremont sur les *X-Men* (les années 70/80), qui avaient été déçus par sa production US de l'année écoulée (celle qui arrive en France depuis deux mois), devraient être satisfaits. L'approche de Claremont se démarque de celles de Morrison et Casey puisque ses X-Men ont quitté la tutelle de Xavier pour suivre leur propre mission. Il ne se soumet pas au "reflux" et garde un groupe composé de 7 à 8 héros, ce qui lui permet tout simplement de récupérer des X-Men aussi populaires qu'emblématiques (Malicia, Tornade ou Bishop). Mais, pour faire amende honorable, l'auteur devra encore régler quelques storylines qu'il n'a pas eu le temps de résoudre ces derniers mois comme, par exemple, comment et pourquoi la mutante désormais appelée Sage (anciennement une ennemie des X-Men) a pu changer de camp et intégrer l'équipe. Mais on est en droit de penser que le cru 2001 sera bien meilleur que ce qu'on nous a servi l'année passée. Même le nouveau Thunderbird apparaît sous un jour plus sympathique. Côté dessin, sans doute pour insister sur la différence de ton, Marvel fait directement coloriser les crayonnés de Larroca, ce qui donne un effet assez similaire à ce qu'on a pu voir sur certaines couvertures *Ultimate*. L'avis sur cette colorisation est pour l'instant réservé : c'est original sur un épisode mais, à la longue, le procédé pourrait devenir assez vite désuet si Marvel n'y prend garde. Globalement, *X-Treme X-Men* semble plus super-héros "1er degré" que *New X-Men* ou *Uncanny X-Men* et, pour l'instant, le plus éloigné de l'esthétique "film". Conceptuellement, les trois séries peuvent cependant cohabiter sans problème.



Les problèmes de cohabitation semblent s'annoncer ailleurs, avec l'étirement de la gamme : dans le *X-Force* renouvelé, le concept repose sur des mutants riches et célèbres, adulés des foules un peu comme s'ils étaient un "boys band", qui travaillent au grand jour et avec le soutien des autorités. L'idée, quelque soit sa qualité, est tout bonnement incompatible avec les autres séries "X" : si l'opinion publique du Marvel Universe est capable d'aduler les membres d'X-Force comme des stars, alors on voit mal pourquoi les autres mutants iraient s'entraîner "underground" dans des équipes comme les X-Men ou (encore moins) la Brothehood. La croisade du Prof. X deviendrait même, du coup, complètement caduque ! Sauf un twist inattendu, le X-Force nouveau risque donc se retrouver assez vite en contradiction avec les séries de ses collègues et poser un problème de discontinuité avec le reste de la gamme.

C'est à se demander si, finalement, Marvel ne va pas faire son deuil de l'univers partagé, tel qu'il était jusqu'ici utilisé, puisque la présence de l'excellent *Ultimate X-Men* ajoute encore aux disparités de la gamme "X". Mais avant d'avoir à affronter ce souci, tous ces auteurs devront relever un autre défi, à savoir imposer le changement de cap qu'ils symbolisent dans la durée. C'est-à-dire faire en sorte qu'on ne se retrouve pas l'an prochain avec une nouvelle "révolution" qui verrait le remplacement de plusieurs auteurs. Si ce scénario catastrophe venait à se reproduire, les lecteurs, lassés de changer de direction tous les ans, finiraient sans doute par ne plus y revenir.

[Zemo]

QUE VAUT LA REVOLUTION ?

Dès lors qu'on sait qu'en Amérique un nouveau chamboulement est intervenu, que faut il penser du chamboulement de 2000, celui que les lecteurs français découvrent actuellement dans leurs revues. Un constat s'impose ce n'est pas ce qu'il a de plus lisible. Un exemple: difficile de savoir quel mutant est dans quelle équipe de X-Men (celle de Malicia ou celle de Gambit) et ca sent un peu la précipitation. Chris Claremont doit-il en porter le blâme ? En partie, sûrement, mais il a un certain nombre de circonstances atténuantes. Il faut dire que ses recents épisodes sur *X-Men et Uncanny X-Men* semblent avoir été entachés par des différents avec les dessinateurs, en particulier avec Leinil Yu. Dans certains épisodes, les personnages dessinés par Yu n'étaient tout bonnement pas ceux écrits par Claremont ! Avouez que ça complique le travail du scénariste. Quand Larroca, complice de Claremont sur *Fantastic Four*, l'a rejoint sur *Uncanny X-Men*, la lisibilité de l'action s'en est trouvée améliorée mais trop tard : la décision de permuter les titres était déjà prise. Outre ces incompatibilités créatives, il y a les directives éditoriales : Claremont avait repris *X-Men* et *Uncanny X-Men* au début du printemps précédant la sortie du film *X-Men*, à un moment où les mauvaises langues remettaient en cause la qualité du travail de ce dernier. Personne ne croyait trop en cette adaptation et Marvel demanda à Claremont et Yu de faire dans le *Matrix*, ce qui explique, entre autres, le relookage de certains costumes et des scènes telles que celle où l'on voit Malicia intercepter des balles à mains nues, à la Keanu Reeves (ou encore l'usage de termes comme "Néo"). Et, le jour de la sortie du film, le succès étant au rendez-vous, Marvel se retourna vers Claremont pour savoir pourquoi les BD ne ressemblaient plus aux personnages classiques. D'ailleurs d'autres auteurs ont été victimes de ces revirements éditoriaux et Fabian Nicieza, alors scénariste de Gambit, s'est vu imposé la Révolution alors qu'il écrivait depuis un an la série avec d'autres objectifs. La différence entre SON Gambit et celui de Claremont témoigne d'ailleurs du manque de coordination éditoriale qui sévissait alors.Cela ne dédouane pas Claremont de toutes ses responsabilités mais explique, en tout cas en partie, les raisons du dérapage. Le lecteur français en sera quitte pour d'assez passables intrigues, la plupart du temps confuses, en attendant les derniers mois du tandem Claremont/Larroca, qui mettent en place la genese de X-Treme X-Men.
En clair, c'est chaotique mais, une fois de plus, on va être obligé d'en passer par là si on veut comprendre la suite, en VF d'ici un an. D'ici là, courage...

IMAGE DE MARK

Mark Millar
En 4 séries

- Superman Adventures (DC) :
Mark Millar fut le scénariste de Superman dans le cadre de la BD inspirée par le cartoon...

- Swamp Thing (DC/Vertigo) :
... Tout en écrivant des récits plus matures, comme pour la "Créature du Marais".

- Authority (DC/Wildstorm) :
Mais c'est en reprenant le pari de succéder à Warren Ellis sur Authority que Millar s'est vraiment fait connaître du grand public...

- Ultimate X-Men (Marvel) :
... Par la même occasion, il se fait remarquer par Marvel, qui lui propose alors le job que Bendis vient de refuser : réinventer les X-Men de l'an 2000.

>>>>> Mark Millar, scénariste

Avec son épouvantable accent écossais et son sens inné de la provocation, Mark Millar est un scénariste british comme on les aime... Intelligent, plein d'humour, il ne prend pas le lecteur pour un simple d'esprit. Après un passage remarqué sur Authority, il officie aujourd'hui chez Marvel, notamment sur Ultimate X-Men, le titre phare de la Maison des Idées en ce moment. À l'occasion de la parution du #1 de cette série en France, voici ce qui se passe dans la tête de cet original...

Comic Box : Brian Michaël Bendis, à qui on avait proposé le job de scénariste sur Ultimate X-Men, a refusé en disant ne pas être l'homme de la situation. Qu'est-ce qui a fait que, vous, vous soyez cet homme providentiel ?

Mark Millar : Marvel a proposé à Brian d'écrire *Ultimate X-Men* et *Ultimate Spider-Man* en même temps. Il est très bon dans la "characterisation" pour un personnage, mais il n'avait jamais travaillé sur une série mettant en avant une équipe, et il semble qu'il soit moins à l'aise avec ce concept. Il a décidé vite. Il a appelé Marvel et leur a dit honnêtement : "Ça me ferait sans doute beaucoup d'argent mais je ne pense pas que ce soit une bonne idée". Au même moment, j'étais sur *Authority*, pour Wildstorm, les ventes allaient bien, tout le monde était content. Donc Marvel m'a appelé et on m'a dit : "Si tu peux apporter le même enthousiasme aux *X-Men* que ce que tu as fait sur *Authority*, nous serions très intéressés". Là, c'est moi qui me suis mis à douter, parce que ce que j'avais envie de faire ne correspondait pas du tout à ce qui se passait dans cette série depuis dix ou même vingt ans ! Je voulais un ton très différent, et je m'étais préparé à ce qu'ils refusent mes idées et me mettent à la porte au bout de deux épisodes ! (rires) Par chance, ça s'est très bien passé !

Le Nightcrawler (Diablo) version Ultimate X-Men fait ses débuts ce mois-ci aux USA dans le mensuel écrit par Mark Millar.

C.B. : Quand vous avez lancé Ultimate X-Men, l'objectif était visiblement de se rapprocher du film. Depuis peu, les séries X-Men "classiques" se sont aussi inspirées du film. Au point qu'aujourd'hui, Ultimate X-Men est peut-être le titre qui s'éloigne le plus du contexte "filmé"...

M.M. : Vous trouvez ? En tout cas, pour la première fois dans l'histoire un film consacré aux super-héros a fait un tabac, mais ça n'a eu aucun effet positif sur les comics. Tout le monde savait où les trouver pourtant mais personne n'est allé les acheter ! Marvel a réalisé que c'était une immense opportunité ratée. Et ils ont décidé de rattraper le coup à la sortie du DVD. Et ainsi de ramener vers les comics des gens qui ne connaissaient que le film. Ce que j'essaye de faire, c'est d'être fidèle à cet esprit du film qui a plu aux gens. Le premier story-arc que je finis en ce moment se rapproche de l'aventure de Magneto dans le film, la présentation des personnages également. Quant au deuxième story-arc, il sera plus centré sur Wolverine, comme le deuxième film. Et je tâche de traiter ces histoires comme des petits films.

C.B. : Brian Bendis, à propos d'Ultimate Spider-Man, nous expliquait qu'il ne souhaitait pas toucher à certains éléments fondamentaux (par exemple le fait que l'Oncle Ben soit tué). On a l'impression que sur Ultimate X-Men, vous vous sentez plus libre par rapport aux anciennes séries. Par exemple, vous donnez à Wolverine une petite amie qu'il n'avait jamais eue auparavant...

M.M. : Il y a une différence entre se faire une fille et avoir une petite amie... (rires) Ils ont des rapports sexuels d'accord, mais je n'ai pas inventé une tragédie romantique à Wolverine. Je ne crois pas que ce soit son genre...

C.B. : Le timing entre les deux séries Ultimate est également différent. Il faut six épisodes à Ultimate Spider-Man pour affronter son premier ennemi alors que vos X-Men se bagarrent dès la première page. Est-ce que c'est une volonté de votre part de laisser la place à plus d'action ?

M.M. : Encore une fois, c'est difficile de comparer un seul personnage et une équipe. Les six premiers numéros d'*Ultimate Spider-Man* pourraient faire un premier film de *Spider-Man*. L'idée commune à ces deux titres est de s'adresser au public le plus large possible. Nous n'oublions pas non plus qu'ils sont également publiés au format magazine et à ce titre particulièrement, s'il y n'y avait eu aucune bagarre dans aucun des deux titres en six mois, je ne crois pas que c'aurait été une bonne idée ! Donc, consciemment, je suis rentré dans le vif du sujet rapidement ! Comme le film, d'ailleurs, qui ne se fatigue pas à nous faire une longue présentation des personnages avant qu'on les voie se battre !

C.B. : Comment décidez-vous quel personnage va se rapprocher de son alter ego comics "classique" (The Beast), de son interprétation filmée (Cyclope) ou d'une nouvelle interprétation (le Crapaud) ?

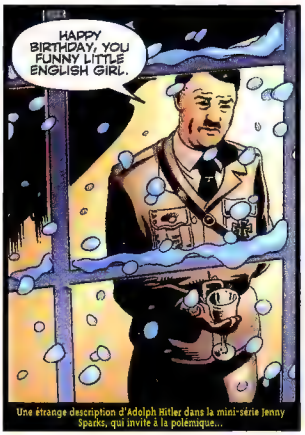
M.M. : Ça n'a pas vraiment d'importance ! Je pense même que ce serait unemauvaise idée de se rapprocher des séries classiques publiées auparavant. Les bouquins sont toujours disponibles, ceux que ça intéresse peuvent les acheter. L'idée, au contraire, c'est de faire quelque chose de totalement différent ! Je tâche juste de revenir à la base de ces personnages et de leur donner une nouvelle chair, un nouveau souffle.

C.B. : Vous n'étiez pas un fan des X-Men, on l'a compris, mais vous lisiez des comics, quand même ?

M.M. : Bien sûr ! Mais la preuve que les *X-Men* ne suivaient pas forcément la bonne direction, c'est que je ne suis pas le seul à avoir arrêté de suivre leurs aventures. Les séries sont passées d'environ 1 million d'exemplaires de ventes à 100.000 exemplaires seulement... On ne peut pas dire que ce soit un plébiscite !

C.B. : Avec la multiplication des séries X-Men, est-ce qu'il n'y a pas des risques de redondance ?

M.M. : Si, c'est inévitable, d'ailleurs, puisque chacun travaille sa série chez lui sans s'occuper de celles des autres. La multiplication des séries induit cette situation. Et même si Marvel a coupé des branches mortes, il semble qu'ils tombent encore souvent dans l'erreur du "trop de titres". D'un



Une étrange description d'Adolph Hitler dans la mini-série Jenny Sparks, qui invite à la polémique...

autre côté, je les comprends : si les ventes de tous ces titres fonctionnent, pourquoi se prier de faire du business...

C.B. : Que se passe-t-il quand plusieurs auteurs ont la même idée au même moment concernant Magneto ou Cyclope ? Comment déterminez-vous qui a la prédominance ?

M.M. : C'est le boulot des éditeurs. Ils savent ce qui va se passer dans les séries bien à l'avance. À eux de tirer la sonnette d'alarme si nécessaire !

C.B. : Est-ce que vous pouvez nous en dire un peu plus sur l'autre série Ultimate que vous préparez en ce moment ?

M.M. : Non. (rires) À moins de me faire égorger ! C'est ultra top secret jusqu'au mois de juillet. Ce sera gros, c'est tout ce que je peux dire !

C.B. : Vous avez écrit les scénarios de Superman Adventures pour DC, la série qui était une adaptation du dessin animé, je crois...

M.M. : Pas vraiment. Il s'agissait en fait de nouvelles histoires, intégrant la continuité de la série animée.

C.B. : Était-ce l'entraînement rêvé pour se préparer à Ultimate ?

M.M. : Oh, oui ! C'était un fantastique exercice ! Je souhaite vraiment à d'autres artistes, et surtout à ceux qui débutent, de devoir se plier à ce genre de travaux. Vous ne pouvez pas tricher, les comics ne peuvent pas faire plus de 22 pages, il vous faut un début d'histoire fort, une bonne conclusion et des rebondissements suffisants à l'intérieur. Après ça, vous pouvez écrire n'importe quel bouquin !

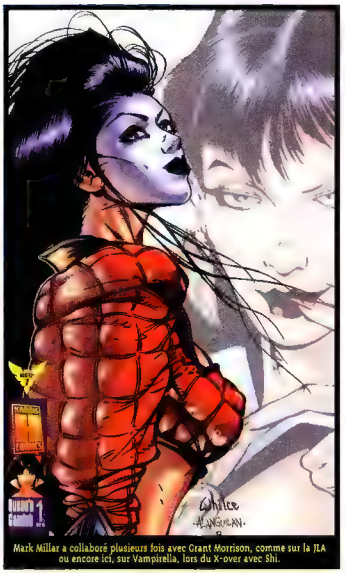
C.B. : Remontons un peu dans votre carrière... Quel bilan tirez-vous de votre passage sur Authority et comment situez-vous vos épisodes par rapport à ceux de Warren Ellis ?

M.M. : Quand Warren et Bryan ont créé la série, je crois que l'idée était de pousser plus loin le concept de la série avec une équipe. On a vu les X-Men, ou les Vengeurs, mais on n'avait pas encore vu une équipe sur grand écran, avec une tonne d'action, et quelque chose en plus. On dirait qu'ils ont croisé Preacher et Superman. (rires) J'ai tâché de garder ces éléments parce que ça me paraissait les bases de la série, et que c'était ce qui m'avait plu en tant que lecteur. À vrai dire, j'étais à la fois excité et terrifié de prendre la suite de Warren. Je pense sincèrement que c'était une des meilleures séries des cinq ou des dix dernières années. Alors il ne s'agissait pas de tout ruiner ! J'avais de très bonnes chances de foirer, pourtant. (rires) Mais bon, je me suis dit que j'allais continuer dans la veine, voilà, vous avez ça sous les yeux, vous ne pourrez pas dire que vous ne l'avez pas vu ! Je suis même peut-être allé encore plus loin que Warren dans le mauvais goût (rires). À chaque épisode, on a ajouté un élément dégoûtant de plus, et les ventes ont suivi !

Outre une nouvelle continuité pour les X-Men, Millar participe également au relaunch de Vampirella.

C.B. : Faire plus provoc encore que Warren Ellis, c'était votre but ? Vous avez appuyé sur les non-dits sans exception !

M.M. : Je trouvais juste que plus le lecteur connaissait les personnages, et plus nous pouvions nous permettre d'être clairs sur ce qu'ils pensent ou ce qu'ils font ! C'aurait été dommage de se priver d'appuyer certaines choses. Maintenant, je crois sincèrement que si on avait continué plus longtemps que 12 épisodes, on aurait tous fini en prison !


Mark Millar a collaboré plusieurs fois avec Grant Morrison, comme sur la JLA ou encore ici, sur Vampirella, lors du X-over avec Shi.

C.B. : Le fait qu'on parle constamment de la sexualité des membres d'Authority (le couple homo Midnighter/Apollo, l'Ingénieur ou Jenny qui couchent avec tout le monde, etc.), est-ce qu'à force ça ne devient pas un gimmick ?

M.M. : Ça n'avait pas été fait avant, donc c'était intéressant !

C.B. : Mais pas forcément flatteur pour les comics en général parce que les gens qui n'en lisent jamais se sont mis à en parler uniquement parce que ça sentait le soufre !

M.M. : Oui... Mais ce qui m'intéresse, c'est que maintenant, ce sera plus facile pour un autre auteur de mettre en scène un couple homo ou une scène d'amour, par exemple. La première fois, c'est toujours plus difficile, quel que soit le medium, mais après, ça se calme et ça rentre dans les moeurs ! À une époque, c'était un scandale d'avoir un personnage noir ! Et même si elle n'est pas flatteuse, ça fait de la pub aux comics. L'erreur de ces dernières années a été de ne s'adresser qu'aux fans de comics, alors que la BD s'adresse à tout le monde ! Il ne faut pas s'enfermer dans un ghetto ! Le genre d'histoire d'*Authority* était assez révolutionnaire il y a deux ans, mais aujourd'hui, vous retrouvez un peu les mêmes trucs de scénaristes dans *JLA* ou dans *Superman*, le ton a évolué ! Les gens doivent pouvoir parler de sexualité librement... Ce qui m'a frappé également, c'est le nombre de lectrices que nous avions.

C.B. : Ce n'est pas moi que ça étonne... mais ça me fait plaisir !

M.M. : Moi aussi, en fait. Mais c'est bien la preuve qu'elles ont trouvé dans ce genre d'histoires quelque chose qui les intéressait alors qu'auparavant, elles ne lisaient pas de comics. On m'a dit qu'il y a trois ans, il y avait environ 5% de filles seulement à San Diego (la plus grande convention de comics de l'année), il y a deux ans 10% et l'an dernier 35%. C'est un véritable phénomène ! On les avait ignorées pendant 20 ans, alors qu'elles font partie de la génération qui achète le plus de magazines, de livres, etc. il était temps de les amener à lire des comics !

C.B. : Warren Ellis n'aime pas laisser le contrôle de ses personnages à d'autres auteurs. Pourtant, avec la mini-série Jenny Sparks, vous vous êtes retrouvé à créer les origines de la plupart des membres de Authority. Comment et pourquoi est-ce à vous qu'on a demandé ça ?

M.M. : C'est Warren lui-même qui m'a appelé pour me demander si ça m'intéresserait de prendre sa suite sur *Authority*, parce qu'il aimait bien mon travail. Et il a vraiment été fantastique. Il m'a dit : franchement, tu fais ce que tu veux. Mais ce n'est pas vraiment étonnant : on s'entend bien, je suis un grand

...en de son travail, et on se respecte mutuellement en tant qu'auteurs, alors on se fait confiance !

C.B. : Dans la mini-série Jenny Sparks, votre portrait d'Adolf Hitler est assez déconcertant. À certains moments, on dirait presque que c'est un simple victime des circonstances. Est-ce que vous n'avez pas l'impression de l'avoir excusé ?

M.M. : Non, j'ai juste pensé que c'aurait été trop facile de le démoniser, de dire qu'il est le Mal absolu, etc. Je voulais faire quelque chose d'un peu plus sophistiqué. Hitler est un monstre parmi d'autres à mes yeux. Mais il ne s'agissait aucunement de l'excuser ou quelque chose du genre. Ce n'était certainement pas mon intention ! Le fait qu'il soit humain me paraît encore plus effrayant ! Alors qu'en le transformant en démon, vous tombez un peu dans le cartoon, il aurait été une sorte de rédempteur.

C.B. : C'est quand même dangereux, non ? En tout cas, c'est surprenant de la part d'un auteur européen comme vous. À la rigueur un Américain aurait peut-être pu tenir ce discours, et encore...

M.M. : Il ne s'agissait pas de le voir seulement manger ou se balader. Je n'oublie jamais ce qu'il a fait, j'ai juste voulu donner une autre perspective.

C.B. : L'origine de Jack Hawksmoor, dans Jenny Sparks, est très proche d'une nouvelle de Clive Barker dans "Livre de Sang". Les influences littéraires sont-elles nombreuses dans votre travail ?

M.M. : Pas vraiment. Je n'ai pas lu ce livre, d'ailleurs. Les similarités sont toujours possibles, mais je ne me sers jamais des idées des autres pour mes histoires. Je déteste avoir l'impression que telle histoire est écrite "à la manière de"... Je préfère vraiment me creuser la tête et sortir quelque chose de plus original.

C.B. : Vos successeurs sur Authority ont demandé à ce que la série soit classée "pour adultes". Que pensez-vous d'un tel choix alors que, même sans un tel classement, vous êtes allé loin dans la censure et dans la provocation. Un auteur a-t-il besoin d'être classé "pour adultes" pour être libre aujourd'hui ?

M.M. : Je comprends pourquoi ils l'ont fait dans le sens où chacun de nos épisodes devait partir à l'approbation chez DC et que ça donnait systématiquement lieu à des discussions de trois heures ! Donc si cette mention leur fait échapper à tout ça, vaut le coup ! (rires)

C.B. : Néanmoins, la plupart du temps, vous avez peigné et écrit ce que vous vouliez...

M.M. : Oui, la plupart du temps... Mais j'aurais aimé que ce soit 100% du temps ! (rires) Les auteurs doivent pouvoir écrire comme ils le souhaitent, pas seulement moi. Et, si possible, sans avoir à endurer des disputes.

C.B. : Dans votre première histoire, il y avait des passages assez acides des héros de Marvel, au point que l'éditeur avait émis une plainte auprès de DC. Ça n'a pas été délicat, ensuite, au moment d'entrer chez Marvel ?

M.M. : Au contraire, ils m'ont pris parce qu'ils avaient déjà vu mon travail sur un clone de Captain America et un sosie de Thor ! Ils ont beaucoup d'humour !

C.B. : Pour Harris, vous relancez actuellement Vampirella. Qu'est-ce que ce relaunch apportera au personnage ?

M.M. : J'aime le challenge qui consiste à prendre quelque chose de moyen et d'en faire quelque chose de bien, et qui se vende. Je vais essayer de faire un peu la même chose qu'avec *Ultimate*, c'est-à-dire de rendre le personnage accessible au maximum de gens. D'établir un format dans lequel d'autres artistes pourront se couler ensuite. J'ai fait 3 épisodes, et ça a l'air de rouler...

L'Authority selon Ellis donnait le beau rôle à Jenny Sparks. Dans celle de Mark Millar, c'est Jack Hawksmoor qui prend les commandes...

C.B. : Finalement, en peu de temps, vous avez brassé pas mal d'éditeurs et de personnages différents. Y a-t-il des séries dont vous vous dites "Je ne peux pas faire ça" ?

M.M. : J'ai fait des trucs nuls, comme tout le monde. (rires) D'autres que j'aime beaucoup. Et, en dehors des périodes où vous faites les choses pour l'argent, ce qui au début est inévitable, j'ai toujours essayé de faire de mon mieux. Je me souviens d'une réponse d'Alan Moore que j'ai entendue quand j'avais 12 ans, je crois. On lui demandait si ça n'allait pas être terriblement ennuyeux d'écrire les aventures d'une bestiole qui vit dans un marais (Swamp thing), et il avait répondu : "Il n'y a pas de mauvais personnages, il n'y a que des mauvais scénaristes". Donc j'essaye de garder ça à l'esprit, et si je n'ai pas d'idée pour un personnage, je me dis plutôt que ce sont mes faiblesses d'auteur qui font que je ne vois pas de potentiel là-dedans. Même si c'est vrai que certains personnages sont plus faciles que d'autres, parce qu'ils sont naturellement bons, Authority ou les X-Men, par exemple.

C.B. : Certaines fois, vous n'avez juste pas le courage, alors...

M.M. : Il y a des personnages auxquels vous vous identifiez plus ou moins. C'est sûr, c'est plus facile d'écrire pour ceux-là. Et d'autres pour lesquels vous n'avez rien à dire ! Je déteste l'héroïc fantasy, par exemple. J'ai vraiment horreur de ça. L'idée de devoir écrire les aventures d'un nain, d'un elfe, etc., ce serait un calvaire ! (rires) Mais, encore une fois, je devrais pouvoir le faire si je suis un bon auteur ! Écrire sur le football aussi, ce serait une catastrophe pour moi ! Pourtant, ici, il y a des comics sur les matchs de foot qui paraissent toutes les semaines depuis 40 ans ! (rires) Alors qu'en écrire un seul, ce serait un cauchemar pour moi ! J'aime les super-héros, le crime, les histoires romantiques, tout ça m'amuse, alor je tâche de m'y tenir.

C.B. : Pour finir, êtes-vous content d'habiter en Europe ?

M.M. : Je vais déménager, en fait. (rires) Et en même temps, pas vraiment. Je vais probablement acheter une maison en Irlande (aujourd'hui il habite en Ecosse) et vivre la moitié de l'année là-bas et la moitié à New York. L'Amérique est un très beau pays, même si je me sens vraiment Européen. J'adore la Grande-Bretagne, je déteste l'Angleterre. Mais je ne pourrais pas vivre aux États-Unis tout le temps, ni y élever ma fille.

C.B. : Est-ce que vous ressentez un manque de liberté quand vous allez là-bas ? Personnellement, je sens toujours un côté "Big Brother is watching you"...

M.M. : Oui, complètement. Il y a la police partout, tout le monde a des armes. Ils croient qu'ils sont le pays le plus libre du monde mais ce n'est pas vrai du tout ! (rires) Mais comme ils sont nés dans ce système, ils ne se rendent pas vraiment compte des choses. Par exemple, les impôts : ils en paient autant que nous et trouvent donc que ce n'est pas énorme, mais ils n'ont pas du tout les systèmes sociaux et médicaux que nous avons ici ! De toute façon, je pense que je resterai Européen en habitant là-bas aussi. Et je crois que c'est une force. Ils ne pensent pas comme nous, n'écrivent pas comme nous, ne font pas les dialogues de la même façon, et c'est pour cela qu'ils aiment les nôtres ! Je trouve que les artistes européens ont eu une énorme influence sur la BD américaine ces cinq dernières années, et je ne crois pas que ça va s'arrêter. Mais bon, ils font de bons comics et ils sont sympas !

Entretien réalisé par [Lise Benkemoun]

le Vilain du Mois

THANOS

par Vincent Nouzil

HAUTS FAITS

Iron Man #55 :

Marvel Two-in-one annual #2 :

The Thanos Quest :

The Infinity Gauntlet :

The Infinity War :

pour nouer des alliances quand la situation l'exige. Sans

contrôle d'identité

Profession :
Dessinateur, scénariste
Âge : **23 ans**
Base D'opération :
La Côte Ouest
Il a travaillé pour :
Ghost Rider, Marvel Knights, CreeD...

Trent Kaniuga

Dans les couloirs de chez Marvel, le nouveau nom en vogue, c'est Trent Kaniuga. Recemment arrivé chez les Marvel Knights où il signe régulièrement des couvertures, ce jeune prodige a déjà six ans de métier derrière lui. Il éclate cet été aux USA grâce au Motard Fantôme mais on n'a pas fini d'entendre parler de lui...

A 16 ans, Trent Kaniuga commence son premier comic-book, *CreeD*, et l'auto-publie, amassant une expérience et un savoir-faire qui l'amènent aujourd'hui, à 23 ans, à une position que beaucoup dans le monde des comics, pourraient lui envier. Il bénéficie aussi du respect de "pointures" de la profession telles que Joe Quesada, le nouveau "boss" de Marvel, qui le considère comme un petit génie. Animé d'une soif de perfection rare, ce natif de l'Indiana a toutes les chances de devenir un très grand de la profession. Resultat des courses : il se voit aujourd'hui confier la résurrection du Ghost Rider, le fameux "Motard Fantôme" (un film sera prochainement consacré à ce personnage très bientôt, par le biais d'une mini-série, en six épisodes pour le compte de Marvel Knights.

Le travail que Kaniuga a fait sur *CreeD*, qu'il a aussi crée dessiné et écrit pendant des années, a été comparé à celui de McFarlane (*Spawn*) et Sam Kieth (*The Maxx*), aussi bien qu'à *Pitt*, de Dale Keown. Kaniuga avoue professer beaucoup de respect et d'admiration aux "pères fondateurs" d'Image, tout en ayant, depuis, acquis un style personnel, riche et dynamique comme les idoles de son adolescence. Comme il le dit lui-même : "*À l'époque, on sentait bien qu'ils étaient tous prêts à passer une journée de plus sur une page, juste pour que le rendu soit parfait. Aujourd'hui, c'est un enthousiasme dont qu'il faudrait retrouver*". Cet enthousiasme et ce souci de qualité professionnelle confirmés "sur le tas" alors que les autres à cet âge son pensaient plus à s'amuser ou à apprendre à conduire), Kaniuga les démontre par son travail et par son discours non-conformiste et sans concessions. Depuis ses débuts juveniles et fracassants - *CreeD* fait l'objet d'un culte auprès de la communauté des Skaters, Trashers et autres "Graffiti Artists" de par le monde - Kaniuga n'a pas chômé, continuant, entre autres, à pondre régulièrement des épisodes de *CreeD*, à créer des personnages pour Eruptor.com (le portail Internet "ami" de Top Cow), ou tout simplement à dessiner et concevoir des fringues "branchées" chez JenCO, un des stylistes à la mode à Los Angeles. Après sept ans de carrière, et probablement autant de labels différents, *CreeD* est de nouveau en projet, en tout cas en pourparlers avec, cette fois-ci, la participation de Christina Z, la co-créatrice de Witchblade.

Retour aux sources pour le plus "biker" des héros de Marvel : un relookage signé Trent Kaniuga.

C'est d'ailleurs grâce à elle ("Hi, Christina !"), qui ne jure apparemment que par ce jeune artiste, que nous avons rencontré l'oiseau rare. Grand, costaud, un sourire juvénile à la Val Kilmer, Trent Kaniuga a le contact facile et modeste de l'homme qui sait qu'il fait quelque chose d'unique et de précieux, et qui n'a pas besoin d'en rajouter. Il en apprécie d'autant plus la chance qui lui est donnée de mettre en images le grand retour du Ghost Rider.

Après une séance de photos en extérieurs, où Trent supporte stoiquement et avec bonne grâce le froid surprenant pour un premier jour de printemps californien, nous finissons par nous attabler au chaud, dans une petite salle de conférence. Trent nous fait part de sa passion pour la musique unique et hantée de Nick Cave and the Bad Seeds, et pour les jeux vidéo dont il raffole et dont il est expert. "*Mais là, je n'ai plus le temps de jouer*", rigole-t-il, "*depuis que je dessine le Ghost Rider*". Nous avons affaire à un artiste aux goûts bien assurés et variés, prêt à apporter sa vision moderne du dernier-né des "Chevaliers" Marvel : le Motard Fantôme, qui, avouons-le, en avait bien besoin. Et c'est bien au renouveau du héros que l'on assiste. Inspiré par le scénario musclé et très "Hell's Angel's" de Devin Grayson, Kaniuga se lance à corps perdu dans la mini-série, dessinant, par exemple, la moto du "Spirit of Vengeance" avec un tel souci du détail que Dani Miki, son encreur, pourtant perfectionniste, lui a, un jour, téléphoné exprès pour lui "passer un savon", car "*il avait été obligé de passer la journée à encrer la nouvelle bécane d'Enfer créée pour la série*", nous dit-il en riant. "*La vieille moto, ça allait bien 5 minutes, mais la tête de mort, c'était juste un truc des dessinateurs pour cacher les câbles et la suspension ; c'est fini, tout ça !*", lance-t-il d'une voix passionnée.

Il parle avec autant d'enthousiasme de la liberté créative totale dont il bénéficie avec Marvel Knights (Trent et Devin Grayson en font bon usage : le compte de morts et de blessés dans la série n'est pas loin derrière celui de la série *Punisher* d'Ennis et Dillon) que du retour en vedette de Johnny Blaze, qu'il avoue avoir toujours préféré au jeune Danny Ketch, "*sympa, mais pas Biker*".

[Patrick Charpenet]

en direct DES USA

E3 2001

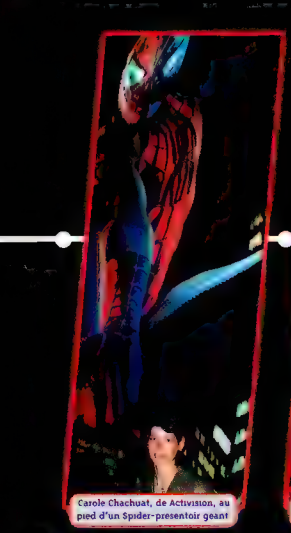
ou l'Odyssée de l'espace virtuel...

Comme chaque année, le salon E3 de Los Angeles propose à la presse et à la profession du Jeu un éventail de ce que va être le futur du divertissement digital. Encore une fois tenu au monumental "Convention Center", le show ne nous a pas déçus, apportant aux fans de comics que nous sommes l'espoir d'une grande année à jouer nos héros de papier sur les écrans bleutés.

Nous avons visité en premier l'immense stand d'Activision, qui, entre des licences "maison" déjà établies telles que Tony Hawk Pro Skater ou le très attendu Return to Castle Wolfenstein, continue son histoire d'amour à succès avec Marvel, la Maison des Idées. Activision propose une gamme variée de produits Marvel. Après avoir tapé très fort avec X-Men et Spider-Man, ils reviennent cette année avec un "line up" encore plus impressionnant. Carole Chachuat, chef de produit chez Activision France, a fait faire à Comic Box le tour du propriétaire...

Il y a tout d'abord X-Men 2 : Mutant Academy, sur Playstation, la suite de X-Men Mutant Academy qui avait charmé bien des fans, qui nous ramène cette fois encore sur le terrain du "Beat them Up". Deux adversaires s'affrontent à l'écran. Le jeu est d'une qualité irréprochable et apporte de multiples nouveautés : des séquences cinématiques superbes, de nouveaux effets spéciaux, "take roll" (prises compliquées), mais surtout un mode de combat "aérien" qui permet aux joueurs de créer des mouvements en plein vol, dignes de Jet Lee ou de *Matrix*. Les joueurs expérimentés pourront combiner jusqu'à 7 mouvements dans des "Hit Combos" très spectaculaires. Le jeu, qui est annoncé pour cet automne en France, reprend pas moins de 14 personnages de la série (plus deux personnages secrets à découvrir en cours de jeu) et propose 16 arènes de combat différentes. Nous avons été impressionnés par les personnages de Tornade et de Serval, mais l'on prendra plaisir aussi à y jouer les méchants (Crapaud, Fléau ou Magneto, tous avec des pouvoirs et capacités bien précis). Toujours sur Playstation, la suite de Spider-Man, grand succès de l'année dernière, nous fait découvrir cette fois-ci un univers davantage basé sur les rues de New York. Le jeu, intitulé Spider-Man 2 : la revanche d'Electro et prévu pour septembre, nous permettra de tester de nouveaux pouvoirs tels que les jets de glace ou d'acide (pas très orthodoxes mais très réjouissants) et de combattre plein d'autres vilains (à découvrir). Nous avons même entendu parler de la possibilité d'étrenner différents costumes. Un grand retour du symbiote en perspective ? D'une facture très solide, ce jeu était littéralement pris d'assaut par les fans.

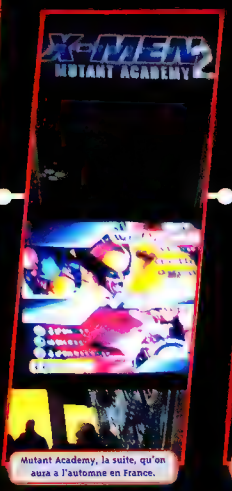
Du côté Playstation 2, Activision n'est pas en reste et ce que nous avons vu de Spider-Man : The Movie semble confirmer tout le bien que nous pensons de cette console dont la qualité des produits exposés cette année n'a pas fini de nous étonner. Basé sur le film de Sam Raimi en cours de tournage et prévu pour sortir en lancement simultané, Spider-Man : the Movie est une superproduction en elle-même. Développé par Treyarch, un studio de jeu californien, ce petit joyau nous



Carole Chachuat, de Activision, au pied d'un Spider-presentoir geant

L'occasion de tester en live des jeux et du materiel inedit...

Premiers aperçus du jeu Batman Dark Tomorrow sur Game Cube



Mutant Academy, la suite, qu'on aura a l'automne en France.

C. John et A... peurs du jeu 3...

à "souffles". Des séquences cinématiques hallucinantes et une jouabilité remarquable promettent de satisfaire les fans du film mais aussi du comic-book. On y trouvera, bien sûr, en vilain principal, comme dans le film, le Bouffon Vert, mais aussi le Vautour et le Shocker, dans une trentaine de niveaux différents. Spider-Man : the Movie est également annoncé pour le Game Cube de Nintendo.

La nouvelle console de poche de Nintendo, la Game Boy Advance, passe merveille de technologie prévue pour juin aux USA, n'est pas non plus négligée du point de vue comics, avec pas moins de 2 jeux annoncés pour la rentrée : Spider-Man : Mysterio's Menace, un jeu d'aventure et d'action, et X-Men : Reign of Apocalypse, un jeu de combat se déroulant dans l'univers d'Apocalypse, avec un mode multi-joueurs permettant à quatre personnes de participer en même temps. Que les fans de la Game Boy Color ne se désespèrent pas pour autant, ils seront satisfaits de savoir qu'Activision a pensé à eux aussi avec deux titres originaux : Spider-Man : The Sinister Six et X-Men : Wolverine's revenge, deux jeux d'action et d'aventure. Activision nous a aussi parlé de l'adaptation du film Blade 2, qui reprendra les exploits du "Day Walker" sur Playstation 2 et peut-être également sur la X-Box de Microsoft.

Après avoir déambulé entre plusieurs autres stands d'éditeurs gigantesques, nous nous sommes arrêtés sur celui d'Electronic Arts qui, en collaboration avec Crave, se sont attelés à la tâche originale de proposer un RPG-Action à un univers original de super-héros, celui de Freedom Force. Sortis de l'imagination fertile de Ken Levine et de son équipe d'Irrational Games, les héros de Freedom Force combattent le mal dans un univers très "Sixties", animé par des vignettes que ne renierait pas feu le King Jack Kirby. Vous vous lancez dans de multiples missions permettant de faire respecter l'ordre, la justice et l'American Way. Vous pourrez utiliser des tas de pouvoirs très bien observés, qui varient de la décharge de Hex, en passant par les rayons d'énergie ou le bouclier de feu, tous bien représentés et complémentaires selon les menaces. Si vous réussissez, vos personnages "montent en grade" et leurs pouvoirs s'améliorent et deviennent plus variés. L'interface est très simple, basée sur le pointe-cliquer, un peu à la Diablo ou Starcraft (c'est aussi un jeu PC), et le plaisir repose tout autant dans la stratégie que dans l'action. On peut s'emparer des voitures pour taper sur les méchants robots, ou encore un building peut s'écrouler et ne laisser qu'un tas de débris (ne pas en abuser, sinon on devient mal vu par les autorités et l'on perd du prestige et du pouvoir). Un des points du jeu qui nous a impressionnés, c'est qu'il permet l'utilisation de "mods", à savoir la possibilité pour le joueur de créer et de customiser ses propres personnages, et de les partager sur Internet. Jouable en solo, mais aussi jusqu'à 4 joueurs sur réseau ou sur Internet, la Freedom Force est prévue pour la fin de l'année aux USA. Ce jeu pas comme les autres devrait sortir en France peu après.

Une visite au stand de l'éditeur Français Ubi-Soft nous permet de voir en avant-première le jeu Batman Vengeance sur Playstation 2. Profitant du succès de l'adaptation PSX de Batman Beyond, les développeurs d'Ubi-Soft nous font cette fois partager les aventures du Dark Knight de la série animée. On y trouve tout ce qui fait le succès de la série : un look cartoon mais dramatique, une architecture Art Nouveau... Tout en appréciant les effets spéciaux et l'action non-stop propres à la performance de la PS2. Ubi-Soft a également annoncé leur acquisition de la licence de "Tigre et Dragon", pour PC, X-Box, Playstation 2, Game Cube et Game Boy Advance. En parlant de Batman, Nintendo, avec sa nouvelle machine de jeu révolutionnaire, la Game CubeE, annonce pour bientôt l'arrivée de Batman : Dark Tomorrow, un titre nouvelle génération qui devrait tirer avantage de cette nouvelle console qui est vite devenue l'attraction du salon grâce à des graphismes merveilleux et des jeux d'une qualité extraordinaire (Luigi's Mansion, dans l'Univers Mario, et Star Wars : Rogue Squadron, hmmm !). Même si les photos étaient interdites sur le stand, nous avons pu voir une démo avec des séquences cinématiques fantastiques et très, très réalistes, des combats réglés comme du papier à musique et une scène de poursuite avec le Bat Wing qui en aurait remontré à certains films récents basés sur le même personnage.

Infogrames, de son côté, annonce un jeu de Superman sur Playstation 2, lui aussi basé sur le dessin animé. Le jeu n'était pas encore en démo sur leur stand, même si un écran l'annonçait fièrement, entrecoupé par des séquences tirées de la série, mais connaissant la qualité des adaptations Warner Bros réalisées par cet éditeur, on peut s'attendre à un résultat digne de ce nom.

Si l'on pensait qu'E3 allait, cette année, servir de champ de bataille à Sony et Microsoft, c'était bien sous-estimer le géant japonais Nintendo qui nous a laissés sous le choc après nous avoir présenté leur magnifique Game Cube, un système de jeu très solide supporté par des jeux de très grande qualité, et la maligne Game Boy Advance, un système de jeu portable à écran horizontal, à la résolution et au son superbes. La Game Cube nous a impressionés par son "controller" bien plus ergonomique que celui de ses concurrents, ainsi que par la performance technique et le "petit prix" estimé pour sa sortie.

C'est avec regret que nous avons quitté E3, mais il fallait bien retourner au monde réel, surtout pour faire nos listes de Noël. Rappelons que la Game Cube et la X-Box sortent en Novembre aux USA, si tout se passe bien.

De notre envoyé spécial,
Patrick Charpenet.

Les standards (ici Full Metal Gear) continuent de s'épanouir.

Freedom Force, un jeu tres comics "old school"...

L'ombre de Batman flottait sur le stand Ubi Soft

La fameuse X-Box, annoncée pour la fin d'annee aux USA.

la Boutique COMIC BOX

Tous les prix sont valables en France Métropolitaine (+ Corse) DOM-TOM ETRANGER : nous consulter DÉLAIS DE LIVRAISON : 4 À 8 SEMAINES - Dans limite des stocks disponibles. OFFRE VALABLE ET REMISE AU PRIX DU MOIS PRÉCÉDENT.

Tee-shirts

Affichez vos héros en grand cet été avec ces T-shirts d'excellente facture à un prix abordable.

A PARTIR DE 169frs pièce+port

TEE-SHIRTS	PP	Ab.	Port
TS Bizarro manches longues	249	239	20
TS Bizarro manches courtes	189	179	20
TS Ultimate Spider-Man logo	189	179	20
Tomb Raider/Witchblade	179	169	20
Tomb Raider gold logo	179	169	20

Statues

AFFAIRES DU MOIS !!!

Invisible Woman - Serra

A PARTIR DE 1980frs pièce+port

STATUES	PP	Ab.	Port
Te los Serra Statue	549	539	40
Statue Buffy	990	979	40
Statue Invisible Woman	1799	1789	60
Sc. Wolverine Brown Version	1990	1980	60
Witchb ade 2 Statue	1845	1825	50

Mini-Busties

Incroyable ! Mesure plus de 15 cm !

A PARTIR DE 389frs pièce+port

MINI BUSTES	PP	Ab.	Port
Vision (Bowen)	399	389	40
Witchblade mini-buste (Moore)	829	799	40
Mini-Buste Spider-Man(Bowen)	399	389	40
Mini-Buste Darkness (Moore)	399	389	40
Giant-Man & Wasp (Bowen)	659	649	50
Angel (Bowen)	549	539	40

EDITIONS SPÉCIALES COMIC BOX			
Awesome ES (Metal cover)	35	35	10
Avalon ES (Metal cover)	35	35	10
Vampirella ES (Metal cover)	35	35	10
Azrael/Ash ES (Gold Cover)	44	44	10
Witchblade ES (Metal Cover)	35	35	10

FIGURINES WARLANDS			
Hulkgren	200	190	40
Syrocon	190	180	40

Bon de commande

À découper ou à photocopier

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville ..... Tel. ..... E-mail : .....

Référence	Quantité	Prix unitaire	Frais de Port	Prix Total

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC - COMIC BOX,** 129 bis rue de Tolbiac 75013 Paris par : Chèque bancaire ou postal

TOTAL ..... F

Philip et la Licorne

Philip Xavier avait fait, dans Comic Box #11, l'objet d'un Contrôle d'Identité (les complétistes y retrouveront tous les éléments biographiques de ce dessinateur), bien avant de se retrouver associer, cette année, au renouveau du Semicverse. Si, aujourd'hui, nous vous proposons de découvrir "À quel prix la Licorne ?", l'un de ses travaux ultérieurs, c'est parce que Philip Xavier est la preuve vivante que le fossé qui sépare les créateurs francophones et les comics Outre-Atlantique n'est pas infranchissable. Dans les deux sens, d'ailleurs, puisque Philip a dessiné du comic-book vrai de vrai avant que ses œuvres ne soient publiées en France et que, dans le même temps, sa carrière américaine continue sur sa belle lancée. Il vient de signer une histoire pour *Heavy Metal*, parue il y a quelques semaines, et ne prend pas le temps de se reposer puisqu'il passe aussitôt après chez l'éditeur Avatar, pour lequel il dessine des récits "historiques" sur Attila le Hun, Alexandre le Grand, etc., dessine une pin-up de Bishop pour Marvel... De plus, aux USA, avec un autre expatrié français (Jean-Marc L'Officier, actuel pilier de *Fantask volume 2*), il est en train de produire "The Clay Dog" (ou Chien d'Argile en VF), un nouveau concept (l'histoire d'un Africain) qui apparaîtra dans la toute nouvelle anthologie "Forbidden Book", chez Renaissance Presse, aux côtés de Marv Wolfman ou de Coleen Doran. En attendant de savoir si cette nouvelle histoire sera traduite en France, le lectorat hexagonal ne devrait pas être à court de dessins de Philip : non seulement il y a Futura, le personnage qu'il a développé avec L'Officier pour le Semicverse, mais on devrait le retrouver avec d'autres productions dans les pages de KOG, nouveau magazine de BD qui paraîtra à la rentrée prochaine. En outre, on devrait également voir son travail traduit sous forme d'album chez un autre éditeur français. Pas de doute, Phil est en train, tout en se taillant une carrière, de prouver que les Français ont leur place dans le monde des comics. Cette histoire de la *Licorne*, initialement parue dans *Frazetta Fantasy Illustrated*, en est l'illustration.

Clay Dog, "Chien d'Argile", le nouveau projet de Philip Xavier et de l'incontournable Jean-Marc L'Officier.

A quel prix la LICORNE?

Le conteur est la personne la plus populaire dans une taverne, à ce qu'on dit... Mais, j'en ai fait l'expérience, il y a toujours un petit morveux qui croit être plus malin que tout le monde !

VOUS AFFABULEZ ! LES LICORNES N'EXISTENT PAS !
LES DRAGONS EN AURAIENT FAIT LEUR FESTIN DE TOUTE FAÇON...
LE GOSSE A RAISON..
LE VIEIL HOMME NE PEUT PAS DIRE ÇA SÉRIEUSEMENT !
QU'OUIS-JE ?! SE POURRAIT-IL QUE TU TRAITES UN MOINE DE BALEKRIJN -- UN GARDIEN DES LIVRES DE LA CONNAISSANCE -- DE MENTEUR ! ?!
EH BIEN, HEU... PAS EXACTEMENT... C'EST-À-DIRE..
SLAM!

Story by Kevin Tucker ▯ Art by Philip Xavier ▯ Colored by Paul Mounts
Lettered by Vincent Sneed ▯ Edited by David Napolitello

BIEN ! PARCE QUE SI NOUS SOMMES DES *INTRIGANTS* ET DES *COUREURS DE JUPONS*, NOUS NE SOMMES PAS POUR AUTANT DES *MENTEURS* !
EN FAIT, JE SAIS QUE LES LICORNES EXISTENT POUR EN AVOIR VU UNE *MOI-MÊME*. SI VOUS INSISTEZ, JE POURRAIS ME LAISSER *PERSUADER* DE RACONTER

OUI, VAS-Y, PORTIFER !
ALLEZ !
NOUS T'ÉCOUTONS !
AHH... MAIS IL SEMBLERAIT QUE MA

SPLOOSH

TRÈS BIEN ! J'ÉTAIS *JEUNE* EN CE TEMPS-LÀ -- NE ME DEMANDEZ PAS À COMBIEN D'ANNÉES CELA REMONTE EXACTEMENT -- ET JE M'ÉTAIS QUELQUE PEU *ÉLOIGNÉ*
REMARQUEZ, JE N'ENFREIGNAIS AUCUNE LOI MAIS, QUELQUEFOIS, IL ARRIVAIT QUE DES PERSONNES SE RETROUVENT *MALENCONTREUSEMENT* DÉPOSSÉDÉES DE LEURS BIENS QUI FINISSAIENT PAR ATTERRIR DANS MES
"... CELA DONNAIT LIEU À DE TERRIBLES *MALENTENDUS*, COMME VOUS POUVEZ L'IMAGINER..."

"C'ÉTAIT UN MALENTENDU DE CE GENRE QUI M'A POUSSÉ À M'ÉLOIGNER DES COMPLICATIONS DE LA VIE CITADINE. UN BRUIT COURAIT À CE MOMENT-LÀ."

LA FORÊT PEARL, DIS-TU ?

OUI. UNE *PIERRE* RARE ET PRÉCIEUSE QUI APPARTIENT À UN VIEIL ELFE VIVANT AU CŒUR DE LA FORÊT. ON DIT QU'IL LA DONNERA À LA BONNE PERSONNE QUI SAURA LE TROUVER. MAIS LA FORÊT EST ÉPAISSE ET FOURMILLE DE TANT DE SENTIERS

NE VOUS SOUCIEZ PAS POUR MOI, VIEIL HOMME. QUI PLUS EST, L'IDÉE DE ME PERDRE EN PLEINE FORÊT ME PARAÎT PLUS QUE *TENTANTE* POUR L'HEURE.

"APRÈS PLUSIEURS JOURS PASSÉS À ERRER DANS CES BOIS -- ET PLUSIEURS NUITS À DORMIR À MÊME LE SOL -- CELA N'AVAIT PLUS RIEN DE TENTANT."

"ÇA NE S'ARRANGEAIT PAS DE CE CÔTÉ. LE LUTIN AVAIT VRAIMENT RÉAGI DE FAÇON EXCESSIVE. C'ÉTAIT DU TOC, NI PLUS NI MOINS. ET CE N'ÉTAIT QUE PURE COÏNCIDENCE SI NOUS NOUS ÉTIONS TÉLESCOPÉS LE JOUR OÙ IL

"DU RESTE, JE NE POUVAIS PAS SAVOIR QU'IL S'AGISSAIT D'UN HÉRITAGE TRIBAL."

"JE REVAIS À LA FORÊT PEARL ET AU VIEIL ELFE, RÉFLÉCHISSANT AU MOYEN DE LUI DÉROBER SON COUPE-CHOU. S'IL ÉTAIT AUSSI VIEUX QU'ON LE PRÉTENDAIT, LE TEMPS QU'IL RÉAGISSE ET LA PIERRE SERAIT MIENNE. QUI PLUS EST, C'ÉTAIT POUR AINSI DIRE UN CRIME QUE DE GARDER UN TEL JOYAU DANS CETTE FORÊT PROFONDE, OÙ PERSONNE D'AUTRE QUE SON DÉTENTEUR NE POUVAIT L'ADMIRER."

"OUI, C'ÉTAIT INDÉNIABLEMENT LUI RENDRE SERVICE QUE DE VEILLER SUR CE JOYAU À SA PLACE."

"JE ME SUIS DONC REMIS EN MARCHE, LÉGÈREMENT PRÉOCCUPÉ PAR L'IDÉE QUE JE POURRAIS NE PLUS JAMAIS ÊTRE EN MESURE DE RETROUVER L'ORÉE DE LA FORÊT."

"MALGRÉ TOUT, LE TEMPS PASSA DE FAÇON AGRÉABLE ET MA PROGRESSION SE FIT SANS ENCOMBRES -- JUSQU'AU SEPTIÈME JOUR DE MON VOYAGE."

C'EST LE MILIEU DU JOUR ET JE POUVAIS ENTENDRE LE MURMURE DE L'EAU QUI SE DÉVERSAIT DANS UNE CLAIRIÈRE QUE J'APERÇUS AU TRAVERS D'UN RIDEAU DE FEUILLES. NON LOIN DEVANT. JE FIS UNE HALTE POUR REPRENDRE MON

"C'EST ALORS QUE JE LA VIS."

"C'ÉTAIT LA CRÉATURE LA PLUS MAGNIFIQUE QUE J'AIE JAMAIS VUE, OU AIE JAMAIS ESPÉRÉ VOIR."

"SA CORNE ÉTINCELAIT COMME UNE CROSSE ORNÉE DE PIERRES PRÉCIEUSES. SES YEUX ÉTAIENT DU BLEU DES SAPHIRS QUE GARDAIENT JALOUSEMENT LES DRAGONS DE CE PAYS ET DES FLEURS SAUVAGES ORNAIENT SA LONGUE CRINIÈRE PLATINÉE."

"SA SILHOUETTE TOUT ENTIÈRE ÉTAIT UN EXTRAORDINAIRE MÉLANGE DE PUISSANCE ET DE GRÂCE."

"J'AI DÛ FAIRE UN LÉGER BRUIT."
"SON ŒIL INDIGO ME SCRUTA -- CRUCIFIA MON ÂME..."
"PUIS, D'UN BOND FORMIDABLE, ELLE FRANCHIT LE TORRENT ET DISPARUT DANS LA FORÊT."
"LAISSEZ-MOI VOUS DIRE QUE J'ÉTAIS QUELQUE PEU BOULEVERSÉ. CE N'EST PAS TOUS LES JOURS QUE VOUS AUREZ L'OCCASION DE VOIR UNE CRÉATURE MYTHIQUE EN CHAIR ET EN OS."
"LES JOURS QUI SUIVIRENT, JE SENTIS QUE LA LICORNE M'OBSERVAIT."
"JE SURPRENAIS TANTÔT UNE LUEUR BLANCHE DU COIN DE L'ŒIL TANTÔT UNE DOUCE RESPIRATION. JE N'AVAIS PAS PEUR, VRAIMENT, J'ÉTAIS SEULEMENT INQUIET."
"APRÈS CELA, J'ÉTAIS PLUS QUE JAMAIS DÉCIDÉ À TROUVER L'ORÉE DE LA FORÊT. MAIS SANS RENCONTRER PLUS DE SUCCÈS."
"APRÈS TOUT, JE N'AVAIS AUCUN MOYEN DE SAVOIR QUELLE AUTRE CRÉATURE POUVAIT BIEN SE TERRER DANS CETTE FORÊT. J'ALLAIS LE DÉCOUVRIR QUELQUES NUITS PLUS TARD."

Je fus réveillé en plein milieu de la nuit par les hurlements très proches. Ils devaient être tout près. Je me saisis de mon fusil. Mes yeux commençaient à s'habituer à la pâle lumière réfléchissant un mince croissant de lune."

AHHWOOOOOOOOO

"En temps normal, j'aurais couru à l'opposé de l'endroit d'où provenaient les hurlements."

"Mais cette nuit-là n'avait rien de normal."

"J'avais parcouru à peine une demi lieue quand je les vis. Elle avait opposé une résistance -- mais ils avaient fini par l'acculer dans un cul-de-sac."

"J'avais trouvé cela étrange qu'une meute de loups ordinaire pût menacer une telle créature. Puis j'aperçus le chef de la meute et je compris qu'il ne s'agissait nulle part de loups ordinaires."

"BIEN QUE N'ÉTANT PAS LE GENRE D'HOMME À FAIRE PREUVE DE COURAGE, JE NE POUVAIS PAS SUPPORTER QUE L'ON FASSE DU MAL À UNE TELLE BEAUTÉ."

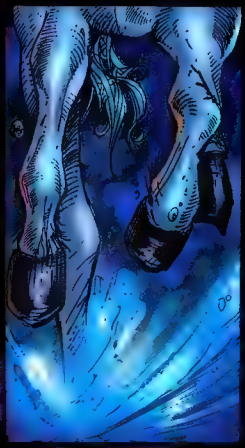
"ALORS QUE J'AJUSTAIS MON TIR, JE POUVAIS VOIR LES FEUX DE L'ENFER BRÛLER DANS LES YEUX DE LEUR CHEF. LA HAINE ET LA COLÈRE QUI ÉMANAIENT DE LUI ÉTAIENT PRESQUE PALPABLES."

"LA FIXITÉ ET LA FROIDEUR DE CE REGARD ME GLACÈRENT LE SANG ET ACHEVÈRENT DE TRANSFORMER MES MUSCLES EN GELÉE. J'ÉTAIS IMPUISSANT, INCAPABLE DU MOINDRE MOUVEMENT."

"PUIS ILS ATTAQUÈRENT."

"MA PARALYSIE CESSA ET JE DISPOSAI D'UN COURT INSTANT POUR AGIR AVANT QUE LES SOUS FIFRES DE CE MONSTRE NE ME SAUTENT À LA GORGE."

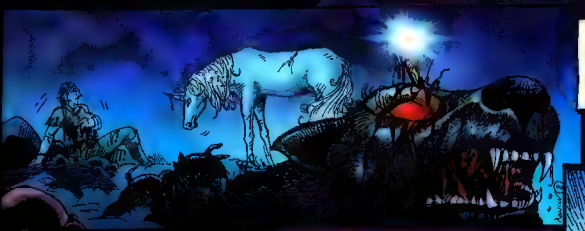
"JE CHERCHAIS FRÉNÉTIQUEMENT MES COUTEAUX, MES MAINS SE RETROUVANT TOUT À COUP ÉCLABOUSSÉES DE SANG."



"BRUSQUEMENT, L'ATTAQUE CESSA."

"D'UNE MANIÈRE OU D'UNE AUTRE, LA LICORNE, LES YEUX ENCORE ÉLECTRISÉS, M'AVAIT SAUVÉ LA VIE."

"EN Y REPENSANT, JE SAVAIS POURQUOI. C'ÉTAIT LE GENRE DE CHOSE QUI NE SE PRODUISAIT QU'UNE FOIS. JE N'ALLAIS PAS AVOIR LE TEMPS DE LUI DIRE MERCI."



"ALORS QUE MA VUE SE TROUBLAIT, JE VIS LA LICORNE À NOUVEAU, PLUS PRÈS CETTE FOIS, LA TÊTE INCLINÉE EN AVANT... *COMME SI ELLE PLEURAIT.*"

"IL Y EUT UNE VIVE LUMIÈRE PUIS UNE DOULEUR INTENSE S'INSINUA DANS TOUT MON ÊTRE, COMME SI DE L'ARGENT EN FUSION BRÛLAIT MA CHAIR. PUIS CE FUT LE NOIR TOTAL..."

"JE ME RÉVEILLA AU PETIT MATIN, ENDOLORI DE PARTOUT. DE LÉGÈRES CICATRICES AVAIENT REMPLACÉ LES BLESSURES MORTELLES QU'ON M'AVAIT INFLIGÉES LA NUIT PASSÉE. ET, À MA GRANDE SURPRISE, LA LICORNE ÉTAIT TOUJOURS LÀ."
"ELLE ME REGARDA, L'AIR SEREIN, S'ÉLOIGNA DE QUELQUES PAS PUIS S'ARRÊTA ET REGARDA SI JE LA SUIVAIS."
"JE N'AVAIS JAMAIS RÉUSSI À DIRE NON À UNE BELLE FEMME, QUAND BIEN MÊME ELLE NE M'AURAIT PAS SAUVÉ LA VIE, DONC JE LA SUIVIS."
"NOUS ARRIVÂMES À DESTINATION À MIDI."
SALUTATIONS, BRAVE ELFE ! MON NOM EST PORTIFER. J'ESPÈRE NE PAS ATTIRER SUR MOI VOTRE COURROUX SUITE À CETTE INTRUSION, MAIS CELA FAIT DES JOURS QUE J'ERRE DANS VOTRE FORÊT... PUIS CETTE GEANTE
ALORS VOUS ÊTES UN FORTUNE VOYAGEUR.
JE REÇOIS PEU DE VISITES CES TEMPS-CI... PAR CHOIX. JE SUIS SURPRIS QUE L'ON VOUS AIT AUTORISÉ À ME TROUVER.
PUIS-JE VOUS DEMANDER QUELLES SONT VOS INTENTIONS ?
J'ESPÈRAIS BIEN, AU DÉPART, M'APPROPRIER CETTE PIERRE PRÉCIEUSE QUI ORNE VOTRE BÂTON, MAIS QUITTER CETTE FORÊT SAIN ET SAUF SUFFIRAIT À MON BONHEUR MAINTENANT -- ET CELA GRÂCE À MON ÉLÉGANTE COMPAGNE DE ROUTE. JE SUPPOSE QU'ELLE VOUS APPARTIENT ?
PAS EXACTEMENT. MAIS NOUS EN SOMMES TOUS LES DEUX CONSCIENTS. SI ELLE VOUS A MENÉ ICI, ALORS PEUT-ÊTRE MÉRITEZ-VOUS DE REPARTIR D'ICI AVEC UN PRÉCIEUX
QU'EN DIS-TU, PEARL ? VEUX-TU PARTIR AVEC LUI ?

ET C'EST AINSI QUE NOUS QUITTÂMES ENSEMBLE LA FORÊT
FIN DE L'HISTOIRE.
TANT DE QUESTIONS ! IL ME FAUDRAIT PLUSIEURS JOURS ET PLUSIEURS NUITS POUR Y RÉPONDRE. QUI PLUS EST, UN BON CONTEUR SAIT À QUEL MOMENT IL DOIT TIRER sa RÉVÉRENCE... QUAND SON AUDITOIRE EN REDEMANDE. SI JE VOUS LIVRAIS TOUS MES SECRETS, VOUS NE ME
COMMENT ÇA, FIN DE L'HISTOIRE ? !
QUI ÉTAIT LE VIEIL ELFE ? QU'ÉTAIT CETTE CRÉATURE-LOUP ? ET QU'EST-IL ARRIVÉ À LA LICORNE ?
TU NE PEUX PAS T'ARRÊTER LÀ !
MAIS PUISQUE VOUS INSISTEZ, JE VOUS DIRAIS CECI : UNE EXPÉRIENCE COMME CELLE QUE J'AI VÉCUE VOUS CHANGE UN HOMME. CELA POURRAIT LE FAIRE SOMBRER DANS LA BOISSON, LE RENDRE ULTRA CROYANT OU BIEN L'AMENER À SE RANGER APRÈS UNE VIE PLEINE D'AVENTURES
TU N'ES PAS DE CET AVIS, PEARL ?
ABSOLUMENT.
HA HA HA HA HA!
FIN

LE HEROS OUBLIE

[Oméga l'Inconnu]

Avec un sous-titre comme "l'Inconnu", Oméga ne pouvait pas échapper à la rubrique Héros Oublié. Version "Made in Marvel" de Superman près de 25 ans avant que Paul Jenkins n'invente Sentry, ce personnage garde aujourd'hui encore un mystère que l'on n'est pas près d'apprendre.

Dans les univers partagés, on retrouve certains personnages redondants : chaque éditeur possède son limier nocturne (Batman pour DC, Daredevil ou Moon Knight pour Marvel), son équipe de super-héros (la JLA pour DC, les Vengeurs pour Marvel) pour ne citer qu'eux… car la liste est longue. Depuis ses débuts, Marvel a été tenté de franchir le rubicon et d'adapter à sa sauce les modèles que représentaient les personnages plus anciens de DC. Pour un vrai ersatz de Superman, par contre, la tâche a été ardue. Stan Lee et ses successeurs auront été obligés de se remettre plusieurs fois à l'ouvrage, entre Wonder Man, chez les Vengeurs, qui en a quelques faux airs, et Hyperion, de l'Escadron Supreme, qui en est une copie structurelle. La principale tentative d'adaptation de *Superman* par Marvel remontant au héros qui nous intéresse aujourd'hui.

C'est en 1976 qu'Oméga a fait ses débuts dans sa propre série (traduite en France chez Artima, dans les pages de l'*Inattendu*). Dès le premier épisode, Oméga est décrit comme étant un extraterrestre brun, drapé dans un costume bleu et une cape rouge, dernier survivant de son monde arrivant à fuir de justesse, à bord d'une capsule, avant l'invasion d'hostiles aliens... pour échouer sur la Terre. Il est, bien évidemment, super-fort, et seul le fait de ne pas avoir une super-vue et de ne pas lancer des rayons laser le différencie de son modèle. Le héros de Marvel a préféré opter pour les boules d'énergie qui sortent de la paume de ses mains en prenant la forme de la lettre grecque Oméga (signe qu'on retrouvait par ailleurs sur son costume), d'où le nom que lui donnèrent les Terriens qui le croisaient.

Après avoir établi qu'Oméga était bien un Superman à la sauce Marvel, il convient d'aborder tout le reste, tout ce qui fait qu'Oméga n'est pas qu'une pâle copie du célèbre Kryptonien. Tout d'abord, Oméga n'est pas la seule vedette de la série : arrivé sur Terre, il découvre l'existence d'un orphelin, James-Michaël Starling, doué des mêmes pouvoirs que lui. Là où dans d'autres séries, J.M. serait devenu dans l'instant le sidekick du héros adulte, il resta un simple civil, se demandant avec angoisse quel pouvait être le lien mystérieux qui l'unissait à l'extraterrestre. Oméga n'en savait pas plus que lui et en disait encore moins : au début, tout le monde le croit muet et il faudra des mois avant qu'on se rende compte qu'il n'en est rien, le héros se fendant alors d'une sorte de "J'avais rien de spécial à dire". Côté vie sociale, J.M. avait été recueilli par deux jeunes femmes, dont une photographe de presse, ce qui permettait quelques apparitions de l'énarrable Jonah Jameson. Car Oméga était fermement ancré dans l'univers Marvel. Ainsi, rien de bien surprenant à ce qu'on le voit affronter Electro ou même Hulk (pas un mince exploit !). Cependant, Oméga n'avait rien de Clark Kent : il vivait dans la remise d'un papy brocanteur. Sa seule identité secrète, c'était "Sam", un surnom que le vieux lui avait trouvé. Aux scénarios, on trouvait l'inclassable Steve Gerber (*Man-Thing*, *Howard the Duck*, etc.) en compagnie de Mary Skrenes, qui l'avait aidé à peaufiner l'histoire. Aux dessins oeuvrait le vétéran Jim Mooney. Mais, globalement, la création d'Oméga fut une œuvre collective comme on n'en avait pas vue depuis les 60's. Le nom du héros, par exemple, avait été trouvé par Stan Lee. Son costume avait été designé par John Romita Senior… Ce collectif explique sans doute comment l'idée de base de Gerber a été dénaturée. Car, tel qu'il l'explique lui-même dans l'éditorial d'*Omega the Unknow #1*, ce qui l'intéressait, à la base, c'était de raconter les aventures de James-Michaël. Sans doute la présence d'un pastiche de Superman fut-elle suggérée par l'éditeur pour s'assurer un succès commercial.

Cependant, au bout de 10 épisodes, Marvel déclara forfait et la série s'acheva par la mort d'Oméga. Une sorte d'épilogue, dans des épisodes plus tardifs des *Défenseurs*, établit qu'Oméga et J.M. étaient en fait des robots défaillants, trops dangereux pour qu'on les laisse en vie. Les "méchants" aliens vus dans *Oméga #1* n'auraient cherché qu'à détruire ces deux menaces. Oméga et J.M. finirent tous les deux incinérés dans le soleil… Une fin bien décevante pour ceux qui avaient suivi la série. Et pour cause : ce n'est tout simplement pas la "vraie" fin : Steve Gerber et Mary Skrenes ont, en effet, promis de ne pas révéler la vraie fin, c'est-à-dire tout ce qui concerne les mystères entourant Oméga et J.M. à moins qu'on ne leur donne la possibilité de relancer la série selon leur idée. L'élimination d'Oméga et de J.M. n'était donc qu'un moyen d'empêcher que quelqu'un d'autre puisse un jour utiliser Oméga dans une autre série (par exemple au sein des Vengeurs), Gerber ayant en tête une explication qui permettrait de ramener à la vie les deux êtres et d'en faire autre chose que de simples robots destructeurs. Néanmoins, on voit mal le Marvel actuel relancer une série éteinte depuis 24 ans et qui, de surcroît, n'avait pas marché à un moment où les ventes de comics se portaient mieux. Oméga et J.M. ne sont donc pas prêts de sortir de la tombe ou de révéler leurs secrets qui font partie, avec l'origine de Wolverine, des plus vieilles énigmes non-résolues de l'univers Marvel.

[Xavier Fournier]

ELLIS au pays des merveilles

ARTICLE RÉALISÉ PAR XAVIER FOURNIER

Auteur prolifique, Warren Ellis change aussi facilement d'éditeur que de registre. Alors qu'en France on vient d'en finir avec ses épisodes d'Authority, on découvre sa rénovation de X-Force, X-Man et Génération-X dans X-Men : Révolution et, aux USA, tandis que Transmetropolitan continue chez DC, ses nouveaux projets impliquent SF, espionnage et polar. Le croiriez-vous ? Il y a pourtant derrière toute cette diversité un certain nombre de dénominateurs communs qu'on retrouve dans ses projets passés et à venir.

Que penser de Warren Ellis ? Les uns vous diront qu'il a repoussé les limites du genre super-héros avec ses *Stormwatch* et *Authority* caractéristiques, en oubliant des "boulots de commande", tels que les mini-séries *Storm* ou *X-Calibre*, qui auraient tout aussi bien pu être écrits par n'importe qui tant ils sont "génériques". D'autres vous diront que vous ne connaissez pas le vrai Ellis, qu'il se cache dans des comics moins "grand public", plus exigeants, comme *Sugar Virus* ou *Strange Kiss*... Mais alors, que faire de ses *DV8* ou des *Génération-X* dont il récupéra les commandes à l'occasion du label Counter-X ? Quelques secondes, quelques titres suffisent pour comprendre que Warren Ellis est un auteur polymorphe, qui ne se laisse pas enfermer dans une catégorie spécifique. Il n'en reste pas moins qu'en reprenant sa production de ces dernières années, on peut tenter de pister certains dénominateurs, certains réflexes...

PRISE DE POUVOIR

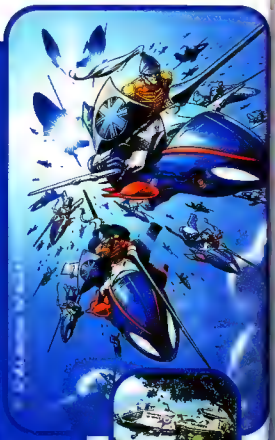
Bien que créateur d'un titre qui s'appelle *Authority*, Warren Ellis témoigne d'un certain problème avec les représentants de l'autorité et les garants de l'ordre établi, en particulier quand ils ont été mis en place avant son arrivée sur une série. De bureaucrate pointilleux, le Weatherman originel, dans *Stormwatch*, sera ainsi transformé en psychopathe tyrannique par les soins de l'auteur. Docteur Druid, l'un des plus anciens mystiques du Marvel moderne (apparu avant *Fantastic Four #1*), finit, au terme de la mini-série qui lui fut consacrée par Ellis, réduit au stade de cadavre se décomposant au fond d'une poubelle. Dans sa mini-série *Ruins*, qui prend le contre-pied du *Marvels* d'Alex Ross, Jean Grey est une fille de joie et Nick Fury préfère se suicider plutôt que d'assister à la décrépitude d'un univers Marvel où tout va de travers. Rien d'aussi extrême n'arrivera au Prof X dans *Excalibur* mais Pete Wisdom, personnage made-in-Ellis, ne se gênera pas pour ridiculiser le guide spirituel des X-Men et d'Excalibur, armé d'un "crâne postiche" et d'un fauteuil roulant. L'arrivée d'Ellis sur *X-Force* coïncide avec le fait que les jeunes mutants s'éloignent de leurs mentors précédents (Xavier, Cable, Domino) pour se reconnaître en Wisdom, la création d'Ellis. Ce qui est paradoxal, c'est qu'Ellis n'a pas d'état d'âme avec l'autorité à partir du moment où c'est lui qui l'a mise en place. C'est ainsi que, sous son règne, Fatalis, dans *Doom 2099*, devient enfin le maître des USA. Un autre exemple est particulièrement parlant : dans *Stormwatch #40*, le Weatherman demande à Rose Tatoo d'abattre, en représailles, 233 habitants de Gamorra et la scène est clairement destinée à montrer que le Weatherman est en train de devenir mauvais. Dans *Authority #8*, l'équipe éponyme voyage sur une Terre parallèle et n'hésite pas à rayer de la carte toute l'Italie et ses habitants en guise, là aussi, de représailles. La différence étant que, là, il s'agit d'un groupe créé par Ellis et que, alors que le choix est d'un ordre identique et que les victimes sont encore plus nombreuses, le scénariste, cette fois, n'a pas d'état d'âme.

REFAIRE LE MONDE

La majeure partie des personnages créés par Ellis sont des cyniques convaincus (Jenny Sparks, Pete Wisdom…) ou des anarchistes. Dans *Transmetropolitan*, le héros, Spider Jerusalem, en veut visiblement à la Terre entière : aussi bien à ceux, haut placés, qui magouillent, qu'au reste de la population, assez bête pour tomber dans le panneau. Mais, sous le vernis de cynisme, transparaît une certaine forme d'optimisme. Jerusalem expose les scandales à travers les articles qu'il publie dans la presse. S'il n'y avait vraiment personne qui en vaille la peine, pour qui écrirait-il ? Spider (et par extension Ellis lui-même) est-il aussi cynique que l'auteur veut bien le laisser croire ? Malgré le fait que ceux-ci méprisent ouvertement "l'establishment", il n'en demeure pas moins que, dans une logique très "punk", plusieurs d'entre eux portent constamment leur drapeau d'origine (Jenny Sparks ne reste jamais très longtemps sans un T-shirt aux couleurs de l'Union Jack).

L'auteur lui-même est pris dans cette contradiction, non seulement en donnant souvent une place centrale à l'Angleterre dans l'histoire (ce qui choque un peu les accros des comics, habitués à l'omniprésente New York, mais, après tout, Ellis base l'action dans le pays qu'il habite, comme le font les Américains) mais aussi en véhiculant l'idée que le pays n'a pas la place qui devrait être la sienne dans l'ordre des choses. *Authority #5-8* présente ainsi une Angleterre alternative, victorienne, qui a pris le contrôle de son monde d'origine, et *Ministry of Space*, la mini-série d'Ellis sortie le mois dernier aux USA, propose une autre Albion divergente qui, comme le nom l'indique, a pris le leadership de la conquête spatiale.

Comme peuvent actuellement le vérifier les lecteurs français de *X-Man* (ou ceux de *Stormwatch* sur "la Plaie"), Ellis n'est pas avare en réalités alternatives. Il en va ainsi de *City of Silence* (chez Image), où l'action se passe dans les États-Séparés d'Amérique. On notera que l'utilisation de réalités divergentes sur le plan politique rapproche Ellis de plusieurs romans de Philip K.Dick (comme, par exemple, *Le Maître du Haut-Château*). L'ombre de Dick plane aussi sur d'autres projets d'Ellis, comme *Down*, mini-série en 6 épisodes qui débutera en octobre chez Image. Le synopsis de cette histoire de flic envoyé infiltrer le milieu de la drogue et qui devient, à force, l'un des principaux dealers, n'est pas sans rappeler *Substance Mort*, autre ouvrage du romancier américain.



LENDEMAINS DE CUITE

[illegible] un élément qui revient dans l'œuvre d'Ellis, c'est un certain rapport avec l'alcool. Certes Ellis n'est pas le premier à utiliser des héros qui ne crachent pas sur la bibine et Wolverine avait vidé sa première canette bien avant qu'Ellis n'écrive son premier scénario, mais les personnages qu'il a lui-même créés ont, en général, une certaine conception "sociale" de la boisson.

Les héros d'Ellis ne sont pas les premiers à fréquenter les bars mais ils sont tous d'accord pour reconnaître que rien ne vaut une bonne cuite pour faire connaissance ou pour marquer le coup entre deux missions périlleuses. En fait, en dehors des QG propres aux héros et aux criminels, le bar est l'environnement le plus récurrent dans l'univers d'Ellis. Dans *Wolverine #119-122* (la saga "Not Dead Yet"), Logan et son adversaire commencent par sympathiser dans un bar. Dans *Stormwatch #46* (ci-contre), les membres de l'équipe parcourent le globe, dénouant ainsi [illegible] dans l'univers d'Ellis, y a un certain rapport avec l'alcool. Certes Ellis n'est pas le premier à utiliser des héros qui ne crachent pas sur la bibine et Wolverine avait vidé sa première canette bien avant qu'Ellis n'écrive son premier scénario, mais les personnages qu'il a lui-même créés ont, en général, une certaine conception "sociale" de la boisson.

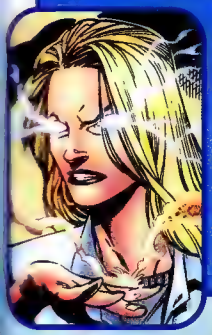
Les héros d'Ellis ne sont pas les premiers à fréquenter les bars mais ils sont tous d'accord pour reconnaître que rien ne vaut une bonne cuite pour faire connaissance ou pour marquer le coup entre deux missions périlleuses. En fait, en dehors des QG propres aux héros et aux criminels, le bar est l'environnement le plus récurrent dans l'univers d'Ellis. Dans *Wolverine #119-122* (la saga "Not Dead Yet"), Logan et son adversaire commencent par sympathiser dans un bar. Dans *Stormwatch #46* (ci-contre), les membres de l'équipe parcourent le globe, dénouant ainsi [illegible] avec un silo nucléaire russe) et buvant à en tomber par terre. La tendance de Jenny Sparks (Authority) ou de Elijah Snow (Planetary) est soulignée par le fait que chacun d'eux, lors de sa première apparition, se trouvait dans un bar (*Stormwatch #37* et *Planetary #1*). Pas très étonnant d'apprendre que l'un et l'autre se sont rencontrés des années auparavant… [illegible] tendance "alcoolique" des scripts d'Ellis est encore plus frappante quand l'auteur l'applique à des personnages réputés sages dans *Excalibur #91*. Ellis envoie toute l'équipe dans un pub écossais et tout le monde en ressort avec, pour moins, une certaine ivresse [illegible] compris la paranoïa [illegible]

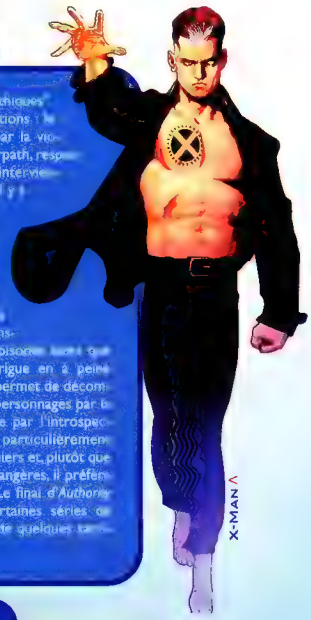
BARBOUZES BLUES

Dans l'univers d'Ellis, les services secrets sont, au mieux, présentés comme inefficaces. Dans ses *Authority*, par exemple, le job de Jackson King et Christine Trelane n'est pas d'essayer de défendre les gens mais, au contraire, de surveiller les héros et de questionner le bien-fondé de leurs actions. Le plus souvent, cependant, les services des renseignements ont dégénéré en des organisations occultes, dignes du plus parano des épisodes de *X-Files*, qui accélèrent la dégradation de la société en espérant mieux la contrôler. Une réalité qui touche aussi bien l'Est que l'Ouest : dans les *X-Force* de Counter-X, la menace vient en fait d'un ancien agent secret russe utilisant la technologie bactériologique de l'ex-URSS. Dans *Excalibur*, Black Air, le service qui employait Pete Wisdom, est ainsi clairement devenu une entité néfaste. *Red*, la nouvelle mini-série qu'Ellis lancera aux USA en 2002 chez Wildstorm/Homage (dessinée par Cully Hammer), poursuit sur la lancée. Paul Moses est un agent de la CIA qui n'est plus en service depuis des années et qui est donc en code "green". Un jour, la CIA envahit son domicile et essaye de le tuer, sans raison apparente. Moses reprend alors du service, d'une certaine manière, pour survivre et passe en code "red". En quelque sorte un mélange entre *Les trois jours du Condor*, *Commando* et la touche de parano propre à Ellis.

TOUCHE PAS A MON PERSO

Warren Ellis est joueur mais n'est pas prêteur : sorry, prenez par là que si ça ne le dérange pas de démolir des personnages que d'autres ont créés avant lui (Druid ou Stormwatch, par exemple), il n'est pas du même avis quand certains successeurs s'emparent de ses créations. Ainsi, John Francis Moore, sur *X-Force*, avait utilisé Wisdom et en avait fait un borgne. Une des premières choses que fait Ellis en prenant le contrôle d'*X-Force*, c'est d'annuler la validité de ce bandeau, expliqué comme un déguisement à deux francs. On ne touche pas aux persos d'Ellis ! Sur l'utilisation de ses personnages, Ellis a la particularité de séparer ses personnages en deux groupes : d'un côté, ceux qui sont, en quelque sorte, ses porte-parole (Jenny Sparks dans *Authority*/*Stormwatch*, Pete Wisdom dans *X-Force*, Elijah Snow dans *Planetary*, Jerusalem dans *Transmetropolitan*) et pour qui son affection est marquée (importance dans l'histoire, complexité du personnage, capacité à ridiculiser les autres...) et de l'autre, ceux qui sont plus "monolithiques" et ne se définissent que par leurs actions : le Midnighter d'Ellis ne se décrit que par la violence dont il fait preuve. Jakita ou Warpath, respectivement dans *Planetary* et *X-Force*, n'interviennent que par leurs pouvoirs. En clair, il y a deux catégories de personnages : les personnages elliséens qui "parlent" et ceux qui "tapent", catégories d'autant plus séparées que plus ça va et plus Ellis est avare en bulles de pensée (une autre particularité du style d'Ellis est ce qu'il appelle la décompression : le fait d'étaler comment une histoire sur 3 ou 4 épisodes dont d'autres expédieraient la même intrigue en à peine deux épisodes. La décompression lui permet de décomposer les scènes et les attitudes des personnages par la simple expression visuelle plutôt que par l'introspection). On retiendra qu'Ellis est particulièrement farouche quant à l'utilisation des premiers et, plutôt que de les voir passer dans des mains étrangères, il préfère les tuer avant de partir de la série. Le final d'*Authority* #12 s'inscrit dans cet esprit et certaines séries de Counter-X n'ont pas fait l'économie de quelques tueries similaires !





HOMMAGES ACIDES

Il n'a pas fallu attendre *Planetary* pour qu'Ellis fasse preuve d'une véritable passion du pastiche. Dans *Stormwatch vol.1 #48-50*, les héros combattaient une variation de la Justice Society. Dès le *#44* de la même série on avait eu droit à des allusions appuyées à *Watchmen* et au *Spirit*. Puis *Stormwatch vol.2* vit non seulement la création d'Apollo et Midnighter, variations sur les modèles connus de Superman et Batman, mais aussi de toute une équipe parodiant la Justice League (*Stormwatch vol.2 #4*). Encore plus fort, Ellis ne craint pas de cacher une parodie dans la parodie. Dans *Planetary #1*, les personnages secondaires sont une équipe de personnages dérivés de pulps américains, singeant un peu la *League of Extraordinary Gentlemen* qu'Alan Moore publiait tout juste à l'époque. Mais Ellis en profite pour glisser, dans le même épisode, une version "alternative" de la JLA, tentant d'envahir le monde des héros. Dans *Planetary #14* apparaît "sa" version d'Invisible Woman mais, derrière cette copie avouée, Ellis présente une cache interdimensionnelle d'armes que les fidèles des épisodes d'Alan Moore sur *Miracleman* reconnaîtront.

D'ailleurs, sa relation avec Moore est une autre contradiction chez Ellis : son premier texte publié fut une lettre louant Moore et *Miracleman*, parue en 1982 en Angleterre. Des années plus tard, Ellis incendiera *Miracleman* avec comme seule explication qu'à l'époque de la lettre, il n'était pas dans son état normal (!). Les clins d'oeil dans *Planetary* sont trop nombreux pour être listés ici mais on en retiendra qu'à la longue, on ne sait plus trop s'il s'agit d'hommages ou de règlements de comptes. S'il est clair que *Planetary #9* salue Grant Morrison, que penser d'un épisode où une copie de Hellblazer, anti-héros phare du label Vertigo, fait croire à sa mort et, expliquant qu'il était passé de mode, revient sous les traits d'un personnage ressemblant beaucoup à Spider Jerusalem ? Faut-il en déduire qu'Ellis voit les premiers héros de Vertigo comme dépassés et son *Transmetropolitan* comme seul salut de tels titres ? Et comment ne pas considérer *Ruins* comme une sorte de pamphlet contre une certaine conception des héros Marvel, voire contre Busiek et Ross, les auteurs de *Marvels* ? Est-ce encore un mélange de haine et de fascination comme ce qu'il a ressenti sur *Miracleman* ? Impossible de trancher et ce n'est pas Ellis, grand adepte du second degré et du contresens, qui va clarifier la chose.

Cependant, le retour de manivelle est là : devenu lui-même un modèle, Ellis en est quitte pour devenir l'objet d'allusions amicales et moins amicales : transformé en personnage de comics, il devient témoin et guest-star dans la série policière *Powers* et les épisodes de *X-Man*, publiés sous sa direction, laissent entrevoir une sorte d'auto-parodie d'*Authority*. Même Authority donne naissance à une équipe d'imposteurs, sans compter les dérivés tels que Monarchy et Establishment. Pas de doute, il y en a qui ont compris la recette. Mais *Action Comics #775*, dans lequel Superman fait mordre la poussière à une autre pseudo-Authority, a fait grand bruit chez les fans américains. Joe Kelly, scénariste de *Superman*, reconnaît qu'il s'agit là d'une certaine forme de "réponse". Le pasticheur est devenu le pastiché et, cette fois, dans des termes qui apparaissent un peu moins amicaux.

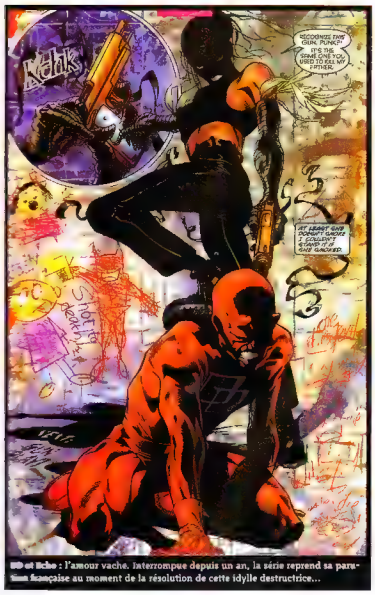
DAREDEVIL

"J'AIME LES FILLES..."

Superman et Loïs Lane, Scott Summers et Jean Grey, Red et Jane Richards... Longue est la liste des couples célèbres de l'univers des comics. Cependant, tout le monde n'a pas la chance d'avoir une vie sentimentale aussi équilibrée. Prenez Matt Murdock, alias Daredevil, et essayez un peu de faire les comptes : pas moins de sept relations suivies durant toutes ces années. Mais n'allons pas le taxer trop vite de bourreau des cœurs : explications...

TOMBEUR MALGRÉ LUI

S'il est vrai que les femmes occupent une place prépondérante dans la vie de Matt Murdock, il ne faudrait pas le voir comme un Tony Stark bis pour autant. Car s'il est entendu que le play-boy milliardaire est un dragueur impénitent sachant jouer de son charme pour arriver à ses fins, Matt serait plutôt le type même du "tombeur malgré lui". En effet, qu'il le veuille ou non, il semble exercer une attraction irrésistible sur la gent féminine. Il faut reconnaître qu'il est plutôt beau gosse. De plus, son éloquence et son intelligence ont fait de lui un ténor du barreau, et ce malgré un handicap qu'il paraît affronter avec beaucoup de résolution (forcément, les hypersens, ça aide). Dans ces conditions, on comprend que même les cœurs les plus endurcis fondent comme neige au soleil en sa présence et qu'il n'ait aucun mal à multiplier les relations : n'importe quelle secrétaire travaillant pour l'agence Nelson&Murdock a eu le béguin pour lui (souvenez-vous de Becky, par exemple...). D'ailleurs, c'est bien par une secrétaire que tout commence. Dès le premier numéro de la série, Matt fait la connaissance de Karen Page, sa standardiste. Rapidement, un triangle amoureux se forme entre lui, Foggy et cette charmante ingénue fraîchement arrivée à la "grand ville". Mais, Matt n'étant pas Peter Parker, la série ne s'égare pas longtemps dans ces gamineries et Karen devient vite sa compagne attitrée. Mais là où un Red Richards trouve un repos et un soutien dans les bras de sa femme, il est clair


Kchak
RECOGNIZE FROM CRIMINAL PSYCHOLOGY CLASS? IT'S THE GUY WHO KILLED HIS LITTLE SISTER!
AT LEAST HER DOORMAT SMOKES 2 STRAIGHT PACKS A DAY!
Shlak
Kchak
Kchak

DD et Echo : l'amour vache. Interrompue depuis un an, la série reprend sa parution française au moment de la résolution de cette idylle destructrice...

que Karen n'a pas les épaules pour supporter le double vie de Matt et que sa présence ne fait que mettre un frein aux aventures de cape-et-cornes. Aussi se fait-elle débarquer de la série pour laisser la place à une girlfriend plus appropriée, et il faudra attendre les sagas de Miller et de Smith pour qu'elle revienne et prenne un tant soit peu d'épaisseur.

LES LIAISONS DANGEREUSES

La compagne du héros étant, à l'époque, l'un des éléments nécessaires au succès de la série, les scénaristes (qui défilent encore plus vite que les femmes de Matt) n'auront de cesse de vouloir trouver la compagne idéale, quitte à répéter des erreurs déjà commises. Cette volonté d'accrocher le public sera le drame de la vie sentimentale de notre héros puisque chaque nouvelle conquête est soumise à l'avis du public qui répondra presque toujours par la négative. Il faut dire que, souvent, ces demoiselles en détresse sont que des clones des précédentes, ce qui les rend prévisibles d'entrée de jeu et donc peu sympathiques. Ainsi, un personnage comme Heather Glenn ressemble comme deux gouttes d'eau à Karen Page, si ce n'est que celle-ci est riche et plus "New-Yorkaise" dans sa conception. Mais rien n'y fait, elle reproduira exactement le même schéma : rapidement, elle comprend qu'elle n'a rien à faire avec un homme tellement pris par ses activités paralégales et quitte la série. Plus tard, Miller essaiera de lui donner un peu de grandeur en l'entraînant son chant du cygne sous la forme d'un suicide, qui aurait pu devenir un souvenir oppressant pour Matt. Or sa mort passe pour un dommage caprice d'enfant gâtée auprès des lecteurs et le retour de Karen, six numéros plus tard (à l'occasion de la saga "Renaissance"), la chasse comme des pensées du héros. Bref, un échec du début à la fin. Même constat pour Meggan O'Brien, une jeune photographe qui avait pourtant plus de potentiel. La belle se distinguera cependant en étant l'une des seules à avoir une vie après Matt puisqu'elle se met en ménage avec Foggy. Elle connaîtra une fin tragique, et injustifiée, après n'avoir été qu'une ombre de plus dans la vie du héros.

Karen Page : le grand amour de Daredevil ne lui aura pas épargné les épreuves à répétition...

Mais il ne faudrait pas tirer de conclusions hâtives : la vie amoureuse de Matt n'est pas constituée que de filles fragiles à tendance névropathe (Karen est tout de même devenue toxico et l'a vendu pour une dose). Dès son intronisation en tant que scénariste, Frank Miller impose celle qui deviendra l'autre grand standard féminin dans la série : Elektra, la "bad girl". Le principe, qui sera appliqué à la lettre avec Typhoïd Mary et Echo, est que ce type de compagne est à la fois amoureuse de Matt Murdock et ennemie de Daredevil - notez que, dans les trois cas, on retrouve le Caïd derrière cette situation. Le concept fonctionne plutôt bien avec Elektra et la mort de cette dernière est franchement réussie. Elle sera ressuscitée plus tard mais transférée dans le label Marvel Epic, ce qui lui interdira toute réapparition dans la continuité classique. Du coup, Ann Nocenti sera obligée de lui créer une remplaçante en la personne de Typhoïd Mary, la même en moins charismatique, le seul véritable ajout résidant dans sa schizophrénie. Le plagiat étant trop évident, les fans crient au scandale et Typhoïd se retrouve réduite à quelques apparitions d'une série à l'autre, sans plus. Plus récemment, la Echo de David Mack semble s'inscrire dans la lignée d'Elektra mais on lui laissera le bénéfice du doute, au vu de sa marge d'évolution. Il ne fait donc pas bon être la compagne de Daredevil : on risque facilement de buter sur les scénaristes de la série et, dès lors, la seule façon d'acquérir ses lettres de noblesse reste une mort tragique : quatre sur sept, ça fait tout de même beaucoup. Cependant, il en est une qui échappe à cette catégorisation systématique (clone de Karen ou d'Elektra) et qui dispose d'un capital sympathie important auprès du public : Natasha Romanov, la Veuve Noire. Arrivée dans la série juste après le premier départ de Karen, elle comblait parfaitement les désirs de Daredevil, puisqu'ils travaillaient même ensemble en tant que "vigilantes". Mais des changements impromptus de scénaristes contribueront à son départ et, depuis, elle n'est jamais vraiment revenue - même si la saga de Kevin Smith sous-entendait nettement quelques rapports sexuels, à l'occasion. Alors doit-on la considérer comme la femme idéale pour Matt ou bien s'agit-il de Karen, ou même d'Elektra ? Ce qui est certain, c'est que chaque scénariste a son avis sur la question et que notre ami n'est pas près de connaître enfin un peu de stabilité. Tant mieux pour nous...

[Antoine Maurel]

Quand les girlfriends de DD sont civiles (Karen, Meggan ou Heather), elles ne survivent pas. Quand il s'agit de super-personnages, comme Elektra (ci-dessus), la Veuve Noire, Typhoïd Mary ou Echo, elles s'en tirent mieux, avec leur propre série ou mini-série.

MAN OF STYLE

Mc Guinness
En 4 séries

- Wolverine (Marvel) :
Premier gros bouloT : un annuel de Wolvie, personnage qu'il retrouvera plus tard pour les couvertures de Wolverine Days of Future Past.

- Deadpool (Marvel) :
En dehors de Superman, c'est sa plus longue participation régulière à une série, qui lui a permis de délirer comme un fou.

- Fighting American (Awesome) :
Arrivé comme LE nouveau gros talent d'Awesome, Mc Guinness n'y fait qu'une mini-série avant de repartir.

- Superman (DC) :
Ça n'avait pas bougé chez Superman depuis sa "mort" en 1992. Mc Guinness relooke tout l'univers du héros kryptonien et de Métropolis...

>>>>> Ed Mc Guinness, dessinateur

D'Ed Mc Guinness, les lecteurs français connaissent surtout la série Deadpool (Marvel), le restant de sa production n'ayant pas été traduit depuis dans les revues de l'hexagone. Mais Mc Guinness, après des passages éclairs sur Fighting American (Awesome) et Mister Majestic (Wildstorm), c'est surtout l'artiste qui réinvente depuis dix-huit mois, aux USA, l'univers de Superman ! Un artiste qui monte, quoi...

Comic Box : À partir de quel moment vous êtes-vous considéré comme un dessinateur professionnel ?

EMG : Je ne sais pas vraiment... Parfois, j'ai encore du mal à me considérer de la sorte (rires). Je crois que c'est parce que je suis très critique envers moi-même. Non, vraiment, je ne sais pas (rires).

CB : Votre style est très cartoon, très inspiré par les manga également. Cela a été dur à imposer ?

EMG : Oh, au départ, je voulais dessiner un peu à la Adam Hughes, de manière très réaliste, mais je ne m'amusais pas vraiment. Il y avait trop de détails à matérialiser, c'était pénible. Je suis très attaché à l'idée de faire des comics mensuels et le fait d'ajouter des tas de détails rendait cette perspective difficile. J'ai donc opté pour un style plus cartoon, parce que c'est aussi mon style naturel. Je n'ai pas à me forcer à dessiner comme ça.

CB : Vous étiez déçu, alors, de devoir aller à contre-courant ?

EMG : Oui, parce que je ne me sentais pas à l'aise. Quand j'ai commencé à faire du *Vampirella*, je dessinais avec un style réaliste et, en cours de route, je me suis dit : "Stop. Je ne peux pas continuer comme ça toute ma carrière". Il fallait que je me libère ! Mais je ne me considère pas prisonnier de mon style cartoon. Si je veux faire un décor réaliste, ça m'est déjà arrivé, je le fais naturellement et je trouve que, finalement, ça peut coller à l'ensemble.

CB : Vous avez apprécié le personnage de Vampirella ? Beaucoup de dessinateurs la trouvent "too much"...

EMG : Ouais, je suis assez d'accord. D'ailleurs, je n'aime pas le personnage ! C'était mon premier boulot en tant que professionnel. Avant, je faisais des trucs underground jamais publiés (rires).

CB : Vous avez fait des tas de personnages en "super deformed". C'était juste pour le fun ?

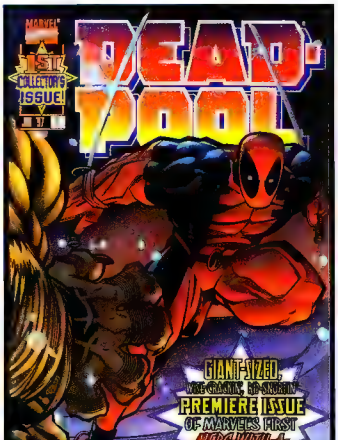
EMG : Mmm... C'était surtout au moment où je travaillais chez Awesome Comics. Mais j'aimerais bien refaire cela sur *Superman* ! La première fois que j'avais incorporé un super deformed, c'était avec Deadpool, et ils l'ont imprimé en couverture ! Comme j'ai vu que ça plaisait, j'ai continué !

CB : C'est peut-être que dans les vôtres, les gens ont quand même pu identifier leurs personnages favoris...

EMG : Ouais, tout à fait. C'est assez difficile en fait de garder l'essentiel du personnage : ses expressions, son attitude, tout mais en tout petit ! Mais les gens, en général, ne se rendent pas compte que ces super deformed ne sont pas faits en dépit du bon sens. Il y a quand même des proportions à respecter. C'est un challenge.

CB : Puisque vous parlez de Deadpool, pourquoi en êtes-vous parti ?

EMG : J'étais méga en retard sur mes plannings (rires). C'était mon premier vrai comic-book mensuel et j'étais vraiment irresponsable à l'époque. Les temps ont changé... Mais bon, je perdais un maximum de temps et, du coup, je devais tout faire en deux semaines et, évidemment, ça n'allait pas ! Mais, depuis, j'ai pris sur moi et j'essaie d'être plus régulier sur *Superman*.



C'est en lançant la série régulière de Deadpool, après Madureira et Churchill, que Mc Guinness s'est taillé une réputation.

CB : Un épisode de Deadpool en particulier a marqué les esprits durant votre run. Vous y redessiniez des cases de John Romita Sr (Deadpool #11 - ndlr)...

EMG : Absolument. On m'a demandé de faire cela et je l'ai fait, bien que ce soit un concept que je n'aimais pas du tout. Ils voulaient jouer avec le temps... Mais bon, j'aime tellement Romita et il m'a influencé d'une telle manière que j'ai fini par me prendre au jeu !

CB : Est-ce que vous avez eu un impact sur le développement du personnage de Deadpool en tant que gai-luron alors qu'avant, c'était plutôt un tueur de sang-froid qui balançait une vanne avant de vous descendre ?

EMG : C'était principalement le choix de Joe Kelly. On s'est rencontré avant de commencer la série, à New York, et on a mis des tas d'idées à plat. J'ai apporté des choses mais le crédit revient au génie de Joe qui a écrit des trucs très cools. Parfois, je faisais une case à l'opposé de ce qu'il avait écrit et lorsqu'il mettait les dialogues, derrière moi, il s'arrangeait quand même pour que ça fonctionne (rires). Ce que je dessinais l'amusait, je crois.

CB : Quand vous êtes parti à Awesome, c'était au milieu d'une guerre entre la compagnie de Rob Liefeld et Marvel à propos de Fighting American et Captain America. Est-ce que cela vous a posé des problèmes, à votre niveau ?

EMG : Non, j'étais un simple dessinateur. Cela ne m'a pas affecté. Je crois que je ne savais même pas ce qu'il se passait (rires).

CB : Mais pourquoi êtes-vous allé chez Awesome ? Vous aimiez l'idée de dessiner Fighting American ?

EMG : En fait, j'étais un peu paumé. Je venais de perdre *Deadpool* et Jeph Loeb m'a appelé et m'a dit : "Allez, viens ici, c'est bien pour toi". On m'a donné un bon salaire, des conditions de travail agréables, bref, j'étais content.

CB : Vous étiez déjà proche de Jeph Loeb, alors…

EMG : Oui. On avait fait ensemble le *Wolverine Annual'96* et on s'était bien entendus. Et le plus drôle dans tout ça, c'est que Jeph a écrit l'histoire et que c'est Joe Kelly qui avait fait les dialogues ! (rires) C'est vraiment bizarre et drôle, quand on y pense, que ces trois gars - Jeph Loeb, Joe Kelly et Joe Casey - se soient retrouvés avec moi sur *Superman* ! Où que j'aille, ces types me poursuivent !!! (rires)

CB : Wolverine est un personnage majeur dans le monde des comics. Vous avez aimé le dessiner ?

EMG : J'étais terrifié, vous voulez dire ! D'un coup, j'étais dans la X-team avec des pointures comme Alan Davis. J'étais ultra-intimidé ! Et je le suis encore par certains dessinateurs. J'ai toujours l'impression d'être un amateur à côté d'eux. Je n'arrive pas à me dire que mon travail est bon ou meilleur que certains. Mike Mignola, par exemple, m'impressionne énormément. J'ai appris de lui des tas de choses, comme à placer les ombres. Et pourtant, Mignola a un style très éloigné du mien.

Chez Marvel, Ed Mc Guinness a papillonné sur différentes séries, comme Cable ou Incredible Hulk.

La mini-série Fighting American : Dogs of War a permis à Ed Mc Guinness et Jeph Loeb de roder leur tandem avant Superman.

CB : Après Awesome, vous avez atterri chez Wildstorm pour Mr Majestic…

EMG : En réalité, Awesome s'était arrêté. Alors je suis retourné chez Marvel faire un épisode bouche-trou de *Cable* et deux de *Hulk* avec Joe Casey. Il m'a proposé de faire *Mr Majestic* avec lui. Au départ, Joe et moi, on voulait obtenir *Hulk* mais Marvel a préféré le confier à John Byrne à l'époque alors nous sommes partis chez Wildstorm proposer Mr Majestic. Et comme, en plus, ils payaient mieux que chez Marvel, c'était tout bon ! J'ai appris beaucoup de choses en faisant *Mr Majestic*. Surtout en matière de storytelling. Avant, je ne savais pas réellement agencer mes planches. Le style de Joe m'a forcé à mieux placer les cases pour rendre l'histoire plus compréhensible. C'était bien.

CB : En quoi votre Superman est-il différent de votre Majestic ?

EMG : L'écriture est différente. Jeph écrit en fonction de moi. Il connaît mes forces et mes faiblesses et il écrit spécifiquement ses épisodes pour me permettre de mettre l'emphase sur ce que je fais de mieux. Mais, d'un autre côté, avec *Majestic*, j'ai progressé dans des domaines où je n'étais pas très bon. Au finish, les deux expériences sont enrichissantes. *Superman* faisant réellement la synthèse. C'est plus relax, plus cool. *Majestic* était un exercice plus que fun.

CB : Avec Superman, vous avez re-designé les personnages. Comment peut-on rester frais et créatif avec un héritage de 60 ans de comics derrière soi ?

EMG : Cela s'est fait d'une façon assez étrange en fait. DC voulait vraiment changer l'image de Superman et c'est pour cela qu'ils sont arrivés avec l'idée de *Superman Y2K* (paru fin 99 et dans lequel tout Metropolis "change de siècle" - ndlr). Etant donné que je dessine Superman dans un style très influencé par la série animée, qui a un aspect très futuriste aussi, cela allait bien. La seule chose que j'ai changée sur Superman est une ombre massive sur son slip rouge, qui, du coup, est noir. Mais c'est un truc qui avait déjà été fait par le passé. J'ai remis aussi du noir sur le "S" de sa poitrine. Mais j'ai pensé que le noir renforcerait le personnage. Je me suis aussi arrangé pour rendre son costume plus métallique, ce qui me paraissait logique pour un Homme d'Acier ! Bref, j'ai joué avec les détails et DC n'a eu aucun problème avec ça.

CB : Avez-vous eu l'impression que le public était content de vous voir arriver sur Superman ?

EMG : J'espère que oui. Après la publication de mon premier épisode, ça a été un peu bizarre. Je ne vais pas beaucoup dans les conventions, je n'ai pas d'ordinateur donc je ne vais pas sur le web et cela a été dur d'avoir un feedback. Jeph m'informe de ce genre de choses. J'étais très intimidé par le fait de dessiner *Superman* pendant les deux premiers mois. Après tout, c'est LE personnage de comic-book par excellence. J'ai prié pour que les fans aiment ça (rires).

CB : Dans Superman #154, vous avez eu affaire à de la 3D, utilisée par-dessus vos dessins pour représenter le personnage de Brainiac.

Une fonction peu connue d'Ed : cover-artist à l'époque où il était encore chez Marvel. Son trait a beaucoup évolué depuis.

Kurse Majestic, sur lequel Ed bosse en binôme avec Joe Casey, est en quelque sorte le Superman de Wildstorm. Sauf autrement dit, entraînement privé avant de se retrouver "muté" en Superman.

n'aurai pas une bonne histoire à raconter.

CB : Comment se passe le design d'un personnage ? Par quoi commencez-vous ?

EMG : J'essaie d'abord de me demander qui est ce personnage. Prenez Metallo (un cyborg ennemi de Superman - ndlr), par exemple. J'ai voulu me démarquer du design original de John Byrne qui en avait fait une espèce de Terminator (rires). DC voulait vraiment s'éloigner de cette "parenté" avec Arnold Schwarzenegger. J'ai alors pensé à une forme squelettique, à une créature de Frankenstein robotique. Je fais toujours mes personnages en noir et blanc pour voir s'ils peuvent fonctionner. Je crois que ce qui marche parfaitement en noir et blanc ne peut que mieux marcher encore une fois mis en couleurs. J'essaie de garder l'essence du personnage.

Comment avez-vous ressenti cette expérience ?

EMG : Pas super. Je n'ai pas aimé ce Brainiac [illegible] en 3D. Je pense que le papier y est pour beaucoup mais le résultat n'était pas convaincant. J'aime les aplats.

CB : Comment travaillez-vous avec les autres artistes des séries Superman ? Vous échangez vos idées ?

EMG : Oh, on essaie de rester en contact. Surtout avec Doug Mahnke. Il est vraiment top. A part Kano (dessinateur d'*Action Comics* - ndlr), car je ne le connais pas. Je crois qu'il vit en Espagne ou quelque chose comme ça. On doit de toute façon travailler ensemble puisque toutes les séries sont liées. Par exemple, en ce moment, on bosse sur le grand crossover de l'été. Chaque détail compte. Les lecteurs ne doivent pas être désorientés d'une série à l'autre. Doug a déjà designé des personnages que j'ai mis en scène.

CB : La plupart du temps, vous travaillez avec des personnages que vous pouvez redesigner mais qui ne sont pas à vous. Est-ce que vous envisagez, à un moment, dans votre carrière, de tenter le coup ?

EMG : Absolument. Je pense que j'y viendrai un jour. J'adore le design de personnages. J'ai encore envie de dessiner ou de réinventer ceux des autres pour le moment. Mais j'ai des tas de personnages à moi qui traînent. C'est juste que je n'ai pas encore trouvé la bonne histoire qui va avec. L'histoire, c'est le plus important. Vous pouvez mater mes pin-ups tous les mois si ça vous chante mais vous ne trouverez pas de comic-book complet tant que je

CB : Comment voyez-vous qu'un personnage ne va pas fonctionner dès le dessin en noir et blanc ?

EMG : Je ne sais pas vraiment. Je ne me suis pas posé la question. Lorsque je suis satisfait d'un design, ça fait "clic". Je recommence jusqu'à ce que cela fonctionne.

CB : Que dites-vous à quequ'un qui ne lit pas de comics et qui apprend que vous dessinez Superman, qui est une caricature pour ceux qui pensent que les super-héros sont stupides ?

EMG : Je ne rentre pas dans ce genre de polémiques. J'essaie de ne pas révéler au monde entier que je dessine *Superman* (rires). Je n'aime pas attirer les projecteurs sur moi…

CB : C'est peut-être les films qui ont rendu Superman ridicule…

EMG : Je ne crois pas. Je ne parle pas du numéro 4, mais le premier film était génial. Pareil pour Batman. Ils se sont un peu perdus en cours de route. Non, Superman n'est pas ridicule. Je pense que ce dont il manque encore, c'est d'un paquet de bon vilains. Batman les a, pas Superman.

CB : Il y a quand même Lex Luthor !

EMG : Lex est un grand vilain ! Il y a aussi Doomsday, mais il n'y en a pas tant que cela et ceux qu'on a n'ont pas la même aura que le Joker.

CB : Combien de temps passez-vous sur chaque page ?

EMG : Honnêtement ? Cela dépend de la page. Parfois, j'en fais une par jour… mais c'est rare (rires). Les bons jours, je fais une page et demie. Et c'est mon idéal.

CB : Vos personnages sont bien bâtis, la plupart du temps. Vous n'aimez pas les gringalets ?

EMG : C'est le style… Peut-être est-ce l'influence de Hulk... (rires) J'adore dessiner Hulk ! Il est énorme… (rires) J'ai récemment créé quelques personages un peu plus fins qu'on pourrait utiliser mais, face à Superman, il faut bien mettre des poids lourds !

CB : C'est drôle, j'ai pensé à cette question en voyant une photo de vous ! J'essayais de vous imaginer (il n'est pas très grand ni gros - ndlr) à côté d'un de vos personnages !

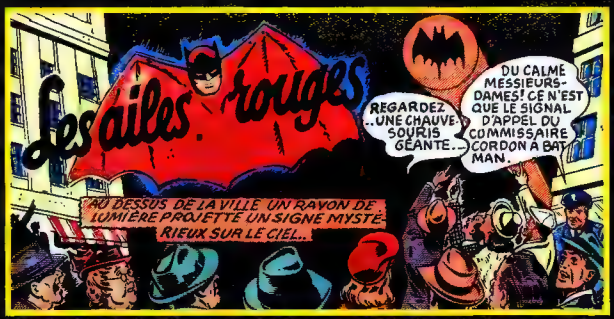
EMG : Ooooh ! (rires) Ce doit être pour cela que j'aime tant les masses et les gros volumes ! J'ai toujours adoré les dessins de Rick Leonardi pour cela. Ils ont du volume. Mais l'important est que mon Superman, si balèze soit-il, soit toujours moins imposant que Darkseid ! Tout est question d'échelle ! (rires)

Propos recuillis par
[Lise Benkemoun]

Fighting American en version "super deformed".

LE JOUR OÙ LES AMÉRICAINS ONT DÉBARQUÉ...

Dans Comic Box #34, plusieurs d'entre vous ont été un peu étonnés d'apprendre, dans l'article sur Artima, que les comics n'étaient pas arrivés en France avec Lug. Et encore plus intrigués par les références faites à un "avant", à des premières traductions remontant aux années 30 et 40. Il suffisait de demander : suivez-nous cette fois-ci vers un monde à la fois familier et étrange, où Uderzo dessinait des comics, où un certain Yordi représentait l'archétype du super-héros et où les aventures de Batman se tiraient à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires... Bienvenue dans la préhistoire des comics en France...


Les ailes rouges
AU DESSUS DE LA VILLE UN RAYON DE LUMIÈRE PROJETTE UN SIGNE MYSTÉRIEUX SUR LE CIEL..
REGARDEZ ..UNE CHAUVE-SOURIS GÉANTE..
DU CALME MESSIEURS-DAMES! CE N'EST QUE LE SIGNAL D'APPEL DU COMMISSAIRE CORDON A BATMAN.

Pour justifier le titre, le costume de Batman, en VF, était recolorié en... rouge !

Aux USA, la bande dessinée populaire a d'abord fait son apparition via les "dailies", ces petits strips publiés en tant qu'intermède enfantin dans les très sérieux journaux américains. C'est sur ce même support que les héros traversèrent l'Atlantique, en migrant vers des journaux français. Ainsi, dès 1930, la version BD de *Tarzan* paraît en France et au Québec. Mickey, à la même date, égaya les pages du "Petit Parisien". Même si nous n'avons pas eu souvent l'occasion de parler, dans ces pages, des héros comiques, la souris de Disney allait être, en 1934, leader en un domaine très précis : la création de "comics" made-in-France. En effet, suivant toujours de manière parallèle le développement de la BD américaine, c'est au moment où celle-ci sortait des journaux quotidiens pour paraître sous la forme de comic-books autonomes que sa cousine française l'imita. Le 1er juin 1934 paraissait un "numéro test" du *Journal de Mickey*, suivi dès octobre de la vraie série régulière portant le même nom. *Le journal de Mickey* était constitué d'un mélange de matériel américain traduit mais aussi d'une bonne dose de BD réalisée en France, sous la houlette d'Opera Mundi, l'éditeur du titre. L'amateur de héros plus sérieux, d'un graphisme tendant à plus de réalisme, allait attendre 1936 pour une "arrivée groupée" : Flash Gordon (traduit par "Guy L'Eclair") et Mandrake débarquaient dans les pages du magazine *Robinson*. Cette même année, la Librairie Moderne (un éditeur qui changerait par la suite plusieurs fois de nom, devenant S.A.G.E., en quelque sorte l'ancêtre de Sagédition) lançait la revue *Aventures*, qui serait un vecteur supplémentaire d'importation. En 1937, *Aventures* accueillait ainsi le Fantôme (le Phantom de Lee Falks). En 1939, le même magazine amenait en France un personnage très important, un certain Yordi. Le nom ne vous dit rien ? Pourtant, vous le connaissez certainement ! "Yordi" était bizarrement le seul nom que la Librairie Moderne avait trouvé pour traduire le terme... "Superman" ! ! ! Comme on le voit, le jeu des traductions approximatives n'a pas attendu Wolverine/Serval pour se faire sentir... D'ailleurs, dans une logique de "francisation" qui allait durer quelques années, Superman n'en avait pas fini avec les noms idiots. On le reverra ainsi, quelque temps plus tard, dans *Spirou*, sous le titre "Marc, l'Hercule Moderne"... Autre personnage majeur de DC, Batman se francisera à partir de 1940, dans *Grandes Aventures*, sous le nom "Le Justicier" puis, plus tard, dans *L'Astucieux*, sous le titre

"Les Ailes Rouges" (l'éditeur français changeant les couleurs de Batman pour l'occasion). 1940 est évidemment une date butoir, avec la mise en place de l'Occupation et son influence sur la presse et la liberté d'expression. Pour autant, les titres de BD au contenu américain ne souffrent pas particulièrement plus de la censure. À l'époque, les USA ne sont pas encore entrés en guerre et les forces allemandes ont d'autres chats à fouetter en la matière (comme tomber sur la pauvre Bécassine, qui, pour avoir combattu des soldats allemands dans ses propres aventures, fut suspendue). C'est ainsi qu'en 1941, une firme américaine supplémentaire fit son apparition : Quality, dans les pages de *Hurrah !*, à travers les exploits de Black Condor (là, le traducteur n'avait pas donné dans la fantaisie mais opté pour un sobre "Condor Noir"). Le même magazine publiait également les aventures du Fantôme d'Acier, version retouchée du Blue Beetle du Golden Age, pour le faire ressembler au Fantôme du Bengale, sans doute plus commercial. Mais l'entrée de l'Amérique dans la guerre a vite fait d'effacer la majeure partie des héros américains du paysage de la BD française. *Le Journal de Mickey* reste alors le principal bastion de matériel d'origine américaine (quoiqu'il s'agisse de création française) mais cela ne se fait pas sans heurt et le journal souffre d'une censure croissante, à partir de 1942, un peu pour les mêmes raisons que *Bécassine* : un épisode du Prince Vaillant, paru dans *Mickey*, le mettait en effet en scène contre… des Huns. L'Occupant se sentit visé et entreprit donc de surveiller de très près cette publication. En juillet 1944, bien qu'édité en zone libre, *Mickey* déposa donc les armes, en attendant des jours meilleurs et, en l'occurrence, la Libération.

Il faut alors attendre 1945 et la collection "Fantôme" pour voir réapparaître des héros américains notables, y compris le Black Condor. Dans la France libérée, la création de super-héros français reprend également un nouvel essor. En 1946 sort Fantax, suivi de Big Bill le Casseur et de bien d'autres personnages de la même veine. La grosse vedette américaine de l'après-guerre, c'est Tarzan, dont le magazine, à partir de 1946 (chez la Société Nouvelle de Presse), connaîtra un succès croissant. La revue héberge également les aventures de Batman (cette fois-ci rebaptisé

De Fantax à Fantask
(ou l'autre facette d'une censure célèbre)

Au cours de cet Âge d'Or des comics en France, il y eut un certain nombre de créations françaises lorgnant ouvertement du côté des super-héros américains. L'un d'eux débuta en 1946 et se nommait Fantax. Dessiné par Chott, ses aventures étaient écrites par un dénommé J.K. Melwyn-Nash. Fans de Lug des années 70 et 80, un petit exercice de mémoire : ce pseudonyme ne vous rappelle rien ? De son vrai nom Marcel Navarro, ce scénariste était appelé à jouer un rôle déterminant dans l'histoire des comics en France, mais on n'en était pas encore là. Chott était aussi un alias, celui de Pierre Mouchot. Les deux compères allaient trimballer leur création pendant plusieurs années, en commençant pas la transférer vers sa propre revue, *Fantax*, parue entre 1946 et 1949, aux éditions Mouchot (Chott appliquant le principe "On n'est jamais mieux servi que par soi-même"). Fantax, c'était un justicier masqué drapé de noir, un tantinet "batmanien", qui était dans le civil Lord Neighbour, un ambassadeur. Fantax n'était pas un tendre (plutôt un fou furieux vengeur qui torturait ses proies) et, comme la majeure partie des super-héros de l'époque, il n'hésitait pas à taper, sans remords, sur tout ce qui bougeait. En 1949, si la revue *Fantax* doit s'arrêter, ce n'est pas pour méventes mais bien parce que le Ministère de l'Intérieur a décidé qu'il était temps d'arrêter, devant tant de violence. Mouchot joue alors au plus fin en transférant le personnage. Puisqu'il n'a plus le droit de paraître sous forme de BD, le héros redémarre dans *Fantax Magazine*, une revue de nouvelles illustrées. Pour déjouer les censeurs et éviter que ceux-ci ne fassent trop rapidement le lien avec le *Fantax* interdit, Mouchot ressort en BD le héros, entre 1950 et 1951, avec pour titre *Les nouvelles aventures de Lord Neighbour*. Il publiera aussi les aventures de Black Boy, le fils de Fantax, transformant la franchise en une sorte d'univers partagé. En 1959, Mouchot amorça une nouvelle tentative de *Fantax* sous ce nom. Neuf épisodes plus tard, il doit arrêter et, cette fois-ci, découragé par les procédures à répétition, il raccroche pour de bon le masque de Fantax.

Entre-temps, Marcel Navarro a intégré les rangs des Éditions Lug dont il devient le responsable éditorial. À travers diverses de ses revues, il reprend son rôle de scénariste "à l'américaine", en particulier sur plusieurs créations originelles de ce qui est connu aujourd'hui sous le nom de "Semicverse". Puis il en vient à pouvoir publier les héros de la Marvel, dont Lug vient d'acquérir les droits en France. Il est décidé à publier les premières séries de l'éditeur américain en les réunissant dans une revue de type "petit format". Sentimentalisme envers un de ses héros 25 ans auparavant ? Tentative, à destination du public, d'insinuer que les héros de *Fantask* s'inscrivaient dans la continuité d'un super-héros hexagonal qui avait fait parler de lui dans le passé ? Ou volonté délibérée de faire un pied-de-nez à la censure en reprenant, à peu de chose près, le nom *Fantax* (transformé en *Fantask*) qu'elle avait interdit plusieurs fois ? Quoi qu'il en soit, le résultat est que la nouvelle revue, *Fantask*, s'était choisi un nom sulfureux, d'une certaine manière, et s'était en quelque sorte déclarée en tant que cible privilégiée à l'attention du Ministère de l'Intérieur. Un nom à mauvaise réputation avec, en prime, pour responsable, le co-créateur du *Fantax* originel… S'il est indéniable que *Fantask* première version fut vite "sabré" parce que la censure trouvait que les monstres genre la Chose étaient traumatisants, avouons que c'est quand même comme si Lug et Navarro s'étaient mis en tête d'attirer l'attention des autorités.

IG...REZ-VOUS QUE LES TIGRES M'INTÉRESSENT, SURTOUT LES NOIRS, ET J'EN TROUVE UN CI... C'EST AMUSANT, HEIN ?...
QUOI ? QUOI ? QUOI ?...
QUE VOULEZ-VOUS DIRE... AVEC CETTE HISTOIRE DE TIGRES NOIRS ?
OH... RIEN... BYE-BYE... MONSIEUR BARCLAY... À UN DE CES JOURS !

Résumé du chapitre précédent.
Un avion vient de s'abattre sur un champ d'aviation. Après avoir constaté qu'il s'agit d'un acte de sabotage, "Le Fantôme d'Acier", qui soupçonne le capitaine X13, décide de le démasquer
MAIS JE NE PUIS SUPPORTER VOTRE COMPAGNIE
ET ICI, ATTENDS-MOI ICI ! J'AI ENCORE BESOIN DE VOUS !
IL FAUT ABSOLUMENT RETROUVER TOUS LES PROTOTYPES ! IL FAUT QU'AUCUN DE CES ENGINS NE TOMBE ENTRE LES MAINS DE L'ENNEMI !

Le "Fantôme d'Acier", Blue Beetle recolorié pour en faire un cousin urbain du Fantôme du Bengale.

"La Chauve-Souris") et tire à… 300.000 exemplaires par numéro. Une prospérité qui dépasse de loin les tirages d'un *Strange* à son apogée. Qui plus est, *Tarzan* (et les aventures de *Batman* qu'il contenait du numéro 1 au 71, en 1948) remportait un grand succès - le plus grand succès, à vrai dire, toutes époques confondues - auprès du lectorat français, qui s'est révélé être un grand amateur de super-héros… Un contre-exemple cinglant pour ceux qui croient que les héros de DC n'ont jamais marché en France. En parallèle est lancée, entre 1947 et 1949, une collection "Supplément à Tarzan" dont certains des 52 numéros contiendront des aventures de Batman et de Superman (cette fois-ci traduit par "L'Homme d'Acier"). *Superman* paraît également, entre 1947 et 1948, dans les numéros 1 à 47 et 56 à 71 du journal l'*Astucieux*. Toujours en 47, le Captain Marvel (version Shazam) a droit à son propre fascicule, bimensuel, qui survivra jusqu'en 1950, pour s'arrêter au numéro 69.

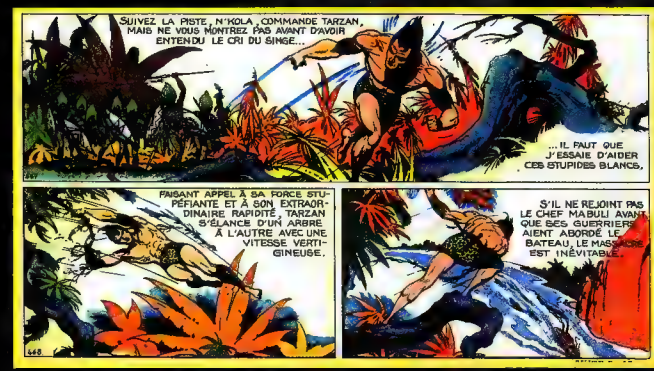
Dans l'intervalle, il y eut visiblement une sorte de renouveau du héros américain en général et plus particulièrement du super-héros… D'autres éditeurs/traducteurs s'engouffrent dans la brèche. La collection "Album Junior", reliée à l'horizontale (comme le format Marvelscope que Marvel US redécouvrira cet été), permet, en 1948, aux autres héros de Fawcett Comics (l'éditeur US à qui l'on doit les comics mettant en scène des héros liés à Shazam) d'arriver en France. Des héros oubliés tels que Mister Scarlet ou Commando Yank déboulent dans les stands français.

La même année, des épisodes de *Blue Beetle* par Jack Kirby sont publiés sous la forme d'albums. Néanmoins, deux facteurs viendront freiner l'essor des comics en France. D'abord la loi de 1949, concernant les "publications destinées à la jeunesse", qui mettra hors-jeu (entre autres) plusieurs revues publiant du matériel américain et en laissera moribondes bien d'autres. Ensuite, les effets secondaires de la crise des comics que commence à ressentir, au même moment, l'Amérique, auxquels vient s'ajouter l'instauration croissante de la censure locale. Il devient alors plus dur de publier du matériel américain en France mais aussi, tout simplement, de s'en procurer aux USA. Peut-être est-ce pour cette raison que plusieurs éditeurs francophones se pencheront sur la possibilité de continuer par leurs propres moyens les aventures de certains héros de comics. Le magazine *Bravo !* proposera ainsi, en 1950, du numéro 16 au 41, une véritable curiosité : un sérial reprenant le Captain Marvel Junior dessiné par un jeune artiste nommé… Uderzo. Celui qui allait devenir le co-créateur d'Astérix s'essayait là une première fois au concept de héros à super-force.

Capitaine Marvel, avec une couverture française de 1950 signée Pierre Frisano.

Mais ces tentatives n'auront pas de lendemain. Sans doute les éditeurs avaient-ils compris que même les projets faits sur le vieux continent pouvaient s'attirer le courroux de la censure (voir encart sur *Fantax*). En fait, il y a un véritable bouillonnement et, en plus de Paris, qui joue évidemment un rôle central, se développe à Lyon une sorte de pôle de la littérature populaire, où sont installées les Éditions S.A.G.E., Imperia, les Éditions des Remparts ou encore un petit nouveau, Lug, qui, à l'époque, ne s'intéresse guère qu'à du matériel franco-italien. Les revues en "petit format" à base de BD européenne se multiplient alors, au détriment de la consoeur américaine… Le déclin des traductions françaises de comics connut son apogée vers 1952/1953. Capitaine Marvel et ses congénères avaient été rangés dans la naphtaline. Oublié Tarzan ou Sheena, reine de la Jungle, qui avait régné pendant des années dans le magazine *Jumbo* et tirait là sa révérence. Il ne restait plus guère que le *Journal de Mickey* et ses strips de *Mandrake* et de *Flash Gordon*. Quoique vu le tirage de *Mickey*, ce "guère" est sans doute réducteur. *Mandrake* et *Flash* n'étaient certes pas "confidentiels" et, par ailleurs, il restait quelques strips de héros publiés dans les quotidiens mais il est clair que les parutions liées aux comics s'étaient drastiquement réduites… Pour revenir en force quelques années plus tard, avec l'arrivée de DC chez Artima ou de Marvel chez Lug. Mais là, on n'est déjà plus dans la "préhistoire" des comics et l'on rentre dans un passage beaucoup plus connu des fans actuels…

[Xavier Fournier]


SUIVEZ LA PISTE, N'KOLA, COMMANDE TARZAN, MAIS NE VOUS MONTREZ PAS AVANT D'AVOIR ENTENDU LE CRI DU SINGE…
…IL FAUT QUE J'ESSAIE D'AIDER CES STUPIDES BLANCS.
FAISANT APPEL À SA FORCE STUPÉFIANTE ET À SON EXTRAORDINAIRE RAPIDITÉ, TARZAN S'ÉLANCE D'UN ARBRE À L'AUTRE AVEC UNE VITESSE VERTIGINEUSE.
S'IL NE REJOINT PAS LE CHEF MABULI AVANT QUE SES GUERRIERS AIENT ABORDÉ LE BATEAU, LE MASSACRE EST INÉVITABLE.

Tarzan (avec Batman inclus) : un tirage à faire pâlir l'actuelle industrie des comics !

Commande d'anciens numéros

25 FRANCS

COMIC BOX#1
...a fin de la saga du Clone. En Direct des USA : Christian Tumer Aspirateurs en France. Le point Chuck Finch. Plus : le 25ème anniversaire des X-men. Dossier Chromium. Poster : Spider Man.

COMIC BOX#2
...entretien du DC Comics en France. En Direct : la nouvelle division d'image zero ; Rencontre avec Jeph Loeb, scénariste passion Flash. Plus : Chapeau, Melon et Bottes de Cuir, retour de la BLA.

COMIC BOX#3
Dossier : Spawn, l'anti-héros + The Todd McFarlane. En Direct des USA : Rue de Joe Quesada & Jimmy Palmiotti, sur les Marvel Knights. Plus : Godzilla dans les comics et les effets du. Comic Code Authority + Cahier Spécial : Deadpool. Posters : Spawn, Deadpool.

COMIC BOX#4
Dossier : Les monde de filles, toutes les héroïnes. En Direct des USA : DC rachète Wildstorm, Darkchild + la pin-up de Randy Queen «Elvis». Un portrait d'une combattante : rencontre avec Bill Tucci. Posters : Witchblade, Darkchylde.

COMIC BOX#5
Dossier : les X-Men, gros plan sur les personnages les plus célèbres de Marvel + the Adam Kubert. En Direct des USA : Neil Gaiman créateur de Death ...a France dans les comics. Dossier des super-héros. + Cahier Spécial : Blade. Posters : X-Men, fusion des réalités alternatives V.

COMIC BOX#6
Dossier : Preview 99 toutes les nouveautés de l'année. En Direct des USA : Erik Larsen, créateur de Savage Dragon et scénariste Comic Book en NY avec Chris Claremont. Décryptage des logos des super-héros. Plus : les meilleurs comics de 1998 ... top tens. Posters : Aquaman et Dawn Night.

COMIC BOX#7
Dossier : les vampires dans vos comics. En Direct des USA : Mark Bagley, dessinateur des Thunderbolts. Entretien avec Humberto Ramos. Deux super-héros, Tomb Raider/Witchblade. Les adaptations des comics à la télévision. En cadeau : le mini-calendrier DC Comics.

COMIC BOX#8
2 COUVERTURES Authom - Heroes Reborn
Dossier : les héros équivoques, Heroes Reborn : les secrets d'une saga. En Direct des USA : Alex Ross (Ray, Ian Churchill, dessinateur de Crown. Posters : Fathom et Heroes Reborn.

COMIC BOX#11
Dossier : Spécial Méchants + Batman Hellboy + Superman + les séries à publier d'urgence. Plus : Brandon Peterson + Gary Frank. PREVIEW BD DE «CHRONIE» par l'association Sugar Cookie. Posters : Batman vs Mr. Freeze + Les Nouvelgrans.

COMIC BOX#13
Dossier : Rising Stars, Earth X, Anniversaire Batman (Part 1), Spawn, Awesome like Steve Skroce, Kau Cha, Jim Krueger. Posters : Medieval Spawn + Rising Stars.

COMIC BOX#14
SPECIAL POSTER
...ge Joker, Anniv. Batman (Part 2), Superman Man, the vs Dawn, Cavalier. Posters : Fathom, Lady Death, Darkness, Superman.

COMIC BOX#15
...ION, ALPHA, SPECIAL MARVEL, KNIGHTS
...ences Sonic, Comment planter une série en 10 ... pour la. Jim M Silvestri, R. Stanings

COMIC BOX#16
CADEAU COMIC BOX ALPHA 3 HISTOIRES INEDITES ARIA, STONE AGE...COP
Dossier : Les Vengeurs, Star Wars version comics, Anniversaire Batman (part 4). En Direct des USA : Carlos Pacheco (to... Joe Casey, David Mack.

COMIC BOX#17
...UNE N°1, RE DE GHOST
Dossier : Les secrets de Mutant X, ...ment construire vos comic-... Anniversaire Batman ... et WildCats. ...ES 3-D. Scott Lobdell ... Parker.

COMIC BOX#18
CADEAU : SPIDER BOOK + POSTER GEANT
Dossier : Preview spéciale 2000 et Top 5 des séries, dessinateurs, et scénaristes + Comment scénariser son comic-book. Anniversaire Batman (part 4). En Direct des USA : Andy Park (Tomb Raider) et Kevin Smith.

COMIC BOX#19
BLISTER METAL COMIC BOX ALPHA
Wu-Tang Preview
Dossier : Preview Batman : Guerre en paix par Alex Ross + Comment ...ervoir votre comic book par Tim Townsend ...a fabrication nostalgique. En Direct des USA : Kurt Busiek, Ian Mike Wieringo (Tellos)

COMIC BOX#20
PREVIEW : Fathom - 16 p. en couleurs!
Dossier : Mythes et Magie : Event Comics. Alan Moore, Jean Giraud, Jean Quesada et Painwork. Interview : Brian Hawkins (Lady Pendragon). En Direct des USA : John Byrne. Posters : Danger Girl + Angela.

COMIC BOX#21
PREVIEW : Jade Warriors (16 p. en couleurs)
Dossier : Mordicus et les comics : Les métiers des super-héros. Festival international de la BD d'Angoulême 2000. Interview : Dan Fraga. En Direct des USA : Joy Anacleto. Posters : Iron Man, Ana/Angela.

COMIC BOX#22
...CRI-MSON BOOK + POSTER GEANT
...Les scénaristes au pouvoir ... Alan Moore, Warren Ellis, Alan ... Kevin Eastman (TANK 2) Et ...ics USA : Thatcher Cornelius ... Brian Michael Bendis (Powers) ... 2 ème Coup, Film Heavy Metal, Gen 13

COMIC BOX#23
CADEAU : ABC PREVIEW PAR ALMOINE
Dossier : Visite du nouveau studio CrossGen. Superman continue (the Eddie Berganza), Chris Claremont ...ve Mets en F1. Interview : Alan Moore. En Direct des USA : Joe Benitez et Marcia Chen. Posters : WildCats, Malicia/ Wolverine.

COMIC BOX#24
CADEAU : CROSSGEN PRIMER + CARNET DE CROQUIS FATHOM AVEC SON CRAYON
Dossier : Visite de Marvel Superhero Island (Orlando), Authority : Voyage au pays ... Preacher. Interview : Dave Wohl. En Direct des USA : Chuck Dixon. Posters : Young Stars + Batman Gotham Knights.

COMIC BOX#26
COUVERTURE INEDITE BATTLE CHASERS PAR JOE MADUREIRA
CADEAU : TALES OF THE DARKNESS 1/2
Dossier : la Marvel Saga ... les règles du ...ollectionneur. Comics d'aventure : Didier Crisse. Interview : Jim Cheug, Maverick & Turner. En Direct des USA : Joe Madureira, le retour. Posters : Wonder Woman et Authority.

COMIC BOX#27
PREVIEW : Gear Station Prelude
16 pages en couleurs
Dossier : Les comics en 3D : Ami-Mar revient dans les bacs Comics à ...ments : Philippe Druillet, Enki Bilal, ... Comme Claire Cuishe : vampires à ...ohn Constatine (Hellblazer, ... Medina (Spawn, Kiss ... Posters : Avengers par Alan Davis et Darkness.

COMIC BOX#28
PREVIEW : Steampunk Miss Mecanica
Chris Ryall/Ashley Wood
Dossier : Les crossovers, Hellboy, Tuyaux ... plan de caroline, image ... Un virus avec Thatcher Cornelius ... Brandon Peterson (Fourth) ... Comics : "Cyrus" Tosa interviews ... Les Rachats (Steampunk), J. Garth ... Preacher ... Posters : Fantastic Four, Rising Stars.

COMIC BOX#29
2 couvertures au choix : TOMB RAIDER OU MYSTIC... EN CADEAU : MYSTIC STARS #0 + PLANETARY PREVIEW INCLUS
Dossier : Danger Girl : le jeu vidéo, Pouvoirs par ...ux, pouvoirs limités, Crossover débute en France les mutants. Interview : Dan Jurgens, Kara Croft. ... Paul Jenkins (Hellblazer ...). Chris Gossett (Red Star ...) Posters : Tomb Raider Steampunk.

COMIC BOX#30
CADEAU : MONSTER HUNTERS, INC
32 PAGES DE MONSTRES INEDITES
Dossier : Preview 2001, Un Fin- ...croyable Hulk, les conventions d'hiver. Interview : David Finch, Joe Casey. Posters : Magdalena et Ultimate X-Men.

COMIC BOX#31
CADEAU : SKETCHBOOK INEDIT DE SILKE
LA NOUVELLE SERIE DE TONY DANIEL
Dossier : Preview 2001,2: Wonder-Woman, les comics made in France : interview ... Durruda, Travis Charest, Jim Valentino.

COMIC BOX#32
CADEAU : le magazine de The Cow Specials
Dossiers : Tout sur le style ... Marshmen, Cybermen ... Interviews : Grant Morri- ... Boy ... Fabian Nicieza ... Thunderbolts ... Posters : Thunderbolts, The ...

COMIC BOX#33
CADEAU : Hip Flask - Incluse : ondes signee Churchill - les persos réalisés par J.S. Campbell, W. Warrington
Dossiers : Raider fait le film, le sucs ... Images pour ne rien oublier (la saga ... sance des super-héros) ... L'évolution des comics, ses Sons. Interviews : B. Bendis (Ultimate Spider-Man), A. Hughes (Ghost), Tomb Raider ... Posters : Kirby, Miller, Mystic.

COMIC BOX#34
Exclusif : 2 couvertures inédites : Joe's Comics sous le crayon de Gary Frank - Art Adam's World : tous les comics sur lesquels a travaillé Arthur Adams (1500 exemplaires) Attention collector !!!
Dossiers : Revoilà Fatalis, les séries à publier d'urgence, Arédit-Artima : la saga, Buffy : branle-bas de combat, Joe's Comics par Joe Michael Straczynski. Interview : Arthur Adams (Authority ...), Marv Wolfman (Opération Muse ...) Posters : Tellos et Midnight Nation.

COMIC BOX HS#1
CARNAGE EN PAGES, LES DARK ONES EN 24 PAGES
Interviews : Tony Daniel - Paul Jenkins - Joe Kelly & ... Brian Bouchard - Neal Adams - Jim Lee - J. Michael ... Michael. Dossier : Vampirella Hits 30, 30 ans ... Le groupe de Darkness : 40 ans de comics en France. Posters : Vampirella/Painkiller Jane - Stone.

COMIC BOX HS#2
SPECIAL CINEMA (PLUS COMICS A L'ECRAN)
Dossier : X-Men le film (du comic-book au film, les effets spéciaux, le scénariste, l'histoire du film) - De la BD à l'écran et vice versa (interviews : Bryan Singer (réalisateur d'X-men, Usual Suspects ...), David Goyer (scénariste de Blade : The Crow ... Posters : X-Man (the movie et Star Trek par T. Charest.

COMIC BOX HS#3
EN CADEAU : LES ORIGINES DE BATMAN - 64 PAGES
Dossier : 1935-55 l'âge d'or, "1955"75 "âge d'argent, 1975/95 l'âge moderne, les héros oubliés, la propagande dans les comics. B.C. Comics interviews : Dave Cockrum, Alberto Sr. Ray Thomas, S. Jeh, Commentaires Kirby par E. Larsen, W. Simonson, J. Ladronn, J.M. Lofficier et Jeremy Kirby. Posters : Rulman&Green Arrow - Marvel Comics.

COMIC BOX HS#4
SPECIAL PRODUITS DERIVES
EN CADEAU : UN TAPIS DE SOURIS MYTHOLOGIQUE !!!
Dossiers : Lara Croft, l'égérie des goodies, l'atelier de Clayburn Moore, les jouets venus des comics et vice-versa, la contrefaçon, et interviews : Todd McFarlane, Randy Bowen, Bill Morrison. Posters : Tomb Raider et Spawn 17.

COMIC BOX HS#5
SPECIAL : ...
Dossiers : Manga/Comics, Zetman - le Batman nippon, Final Fantasy, les super-héros japonais, Hokkaïmania, les influences manga, Japanimation, Crying Freeman. Interviews : Isao Takahara, Adam Warren, David Mack, Kia Asamiya.

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Téléphone : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de TSC - COMIC BOX
10 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat Cash

Je désire recevoir COMIC BOX N° : ☐ #1 ☐ #2 ☐ #3 ☐ #4(D) ☐ #4(W) ☐ #5 ☐ #6 ☐ #7 ☐ #8(HR) ☐ #11 ☐ #12 ☐ #13 ☐ #14 ☐ #15 ☐ #16 ☐ #17 ☐ #18 ☐ #19 ☐ #20 ☐ #21 ☐ #22 ☐ #23 ☐ #24 ☐ #26 ☐ #27 ☐ #28 ☐ #29(TR) ☐ #29(M) ☐ #30 ☐ #31 ☐ #32 ☐ #33 ☐ #34 1/2 ☐ #34 2/2 ☐ HS#1 ☐ HS#2 ☐ HS#3 ☐ HS#4 ☐ HS#5

Tous les numéros de Comic Box peuvent également être commandés par carte bleue sur internet : www.web-toyz.com

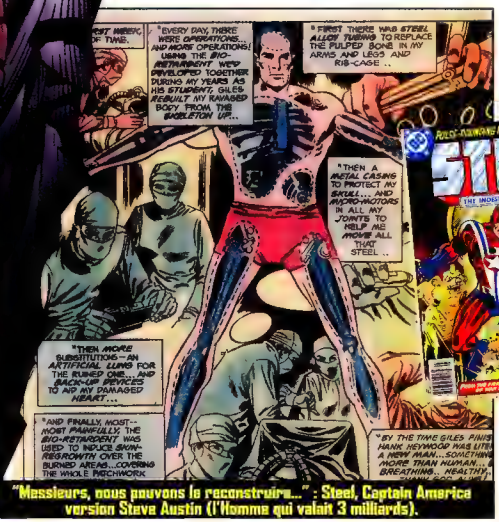
Web Toyz
www.web-toyz.com

Total de ma commande : ..... F
Frais de Port : ..10.. Frs*.
TOTAL ..... F

* FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT. DOM-TOM ET ETRANGER, 18 Frs

50% Héros

Après "Dollz", dont vous avez un apercu dans ce numéro, la France découvrira d'ici quelques mois "Aphrodite IX" (chez Semic) et "Eve Protomecha" (chez Génération Comics), dernières représentantes en date d'une "mode" qui ne faiblit pas depuis le début des comics : les héros mécaniques.


"EVERY DAY, THERE WERE OPERATIONS... AND MORE OPERATIONS! USING THE BIO-ATTACHMENT WERE DEVELOPED TOGETHER DURING MY YEARS AS HIS STUDENT, GILES REBUILT MY RAVAGED BODY FROM THE SKELETON UP...
"FIRST THERE WAS STEEL ALLOY TUBING TO REPLACE THE PULPED BONE IN MY ARMS AND LEGS AND RIB-CAGE...
"THEN A METAL CASING TO PROTECT MY SKULL... AND MICRO-MOTORS IN ALL MY JOINTS TO HELP ME MOVE ALL THAT STEEL...
"THEN MORE SUBSTITUTION – AN ARTIFICIAL LUNG FOR THE RUINED ONE... AND BACK-UP DEVICES TO AID MY DAMAGED HEART...
"AND FINALLY, MOST-- MOST FRANKLY, THE BIO-RETARDANT WAS USED TO INDUCE SKIN-REGROWTH OVER THE BURNED AREAS...COVERING THE WHOLE PATCHWORK
"BY THE TIME GILES FINISHED, HANK HEYWOOD WAS LITERALLY A NEW MAN... SOMETHING MORE THAN HUMAN... BREATHING... WEALTHY...
STEEL
THE INDESTRUCTIBLE MAN
HERO!

"Messieurs, nous pouvons le reconstruire..." : Steel, Captain America version Steve Austin (L'Homme qui valait 3 milliards).

La Science-Fiction n'a pas attendu les comics pour créer et utiliser à foison un type bien particulier de personnages : les robots, androïdes et, par extension, les cyborgs, hybrides mi-humains mi-machines. Bien avant l'invention de la bande dessinée, le robot s'était déjà taillé une place de choix dans la littérature, au cinéma et même au théâtre. D'ailleurs, si *Yellow Kid* est la première BD à être parue aux USA, on découvrira, dès 1912, dans le New York Herald Tribune, *Percy, brains he has nix* (Percy qui n'a pas de cervelle), l'histoire d'un homme-robot simplet, sorte d'équivalent métallique de Pinocchio. Ensuite, grâce à l'apparition d'un véritable support, les comic-books, les héros "robotiques" se mirent à pulluler. Il y avait, par exemple, le premier Human Torch de Marvel, créé en 1939 : bien qu'à l'image de l'homme, il s'agissait d'un androïde construit de toutes pièces. Carl Burgos, le créateur de la Torche, était déjà, à l'époque, un spécialiste des héros artificiels. Quelque temps auparavant, il s'était essayé à ce genre chez un concurrent, avec Iron Skull (Crâne d'Acier). Après la Torche, il inventera, en 1940, chez une troisième firme, encore une autre robot, le White Streak.

Le cyborg a ceci de dérangeant qu'il véhicule avec lui l'idée d'une possible perte d'identité, non seulement pour le héros mais aussi pour l'humanité en général. Il faut se souvenir qu'en ce temps-là, vu le degré d'avancement de la technologie réelle, les prothèses étaient autrement plus sommaires que maintenant et ne pouvaient pas, dans la plupart des cas, s'apparenter à des membres de remplacement. Le cyborg, considéré comme grotesque, endossait donc, la plupart du temps, le rôle de méchant de service. Très représentatif de ce mouvement, Iron Jaw, un célèbre super-nazi publié en 1942 chez l'éditeur Lev Gleason (en quelque sorte le Crâne Rouge de cette société). C'était une sorte de précurseur du criminel vu dans le film *Moonraker* : une brute dont les mâchoires avaient été remplacées par une dentition de métal, une sorte de piège à loups. À l'opposé, le thème du vrai robot dans les comics était plus rassurant puisqu'androïdes et robots, pour la

50% Machines...

dupart, ne désiraient qu'une chose : être acceptés en tant qu'êtres humains "honoraires". Le propos étant que toute créature intelligente, quand bien même artificielle, ne peut que souhaiter devenir quelqu'un de normal.

De fait, un certain nombre de héros à tendance cybernétique empruntèrent un chemin plus doux, qui ne supposait pas la greffe d'un objet étranger. Ainsi, le très humain Iron Man, dans un premier temps, fut obligé de porter son armure 24h/24 afin d'alimenter son cœur défaillant. En clair, il s'agissait de la version externalisée et encombrante d'un pacemaker. Bien que n'étant pas un cyborg au sens strict du terme, Iron Man entretenait bel et bien une relation cybernétique avec son armure (d'ailleurs, dans les épisodes actuellement diffusés en France, cette relation prend un tour beaucoup plus direct). Structurellement, Iron Man était, d'une certaine manière, un cyborg qui s'ignorait. Il faut dire que, pendant des années, les cyborgs (d'ailleurs, le terme n'était pas utilisé dans les BD à ce moment-là) "classiques" ont été associés à une défiguration semblable, dans la structure des histoires, au traumatisme subi par Double-Face, l'ennemi de Batman : un personnage était victime d'un accident et, entaché dans sa perfection, en nourrissait de l'amertume au point de devenir dangereux. D'ailleurs, pareillement à Double-Face, bon nombre de cyborgs devinrent des "moitié/motié". Moitié humain d'un côté de leur corps, moitié machine de l'autre. Ainsi, Tharok, ennemi de la Légion des Super-Héros, était, d'une certaine manière, le Double-Face cybernétique du futur. Le second Robotman de DC (pas tourné vers le mal mais très amer), cette fois-ci orange (le premier était bleu-gris) et membre de la Doom Patrol, ne manquait pas une occasion, lui non plus, de préciser à quel point il vivait mal son statut de cerveau enfermé dans une boîte de conserve humanoïde. Le héros androïde, lui, poursuivait son bonhomme de chemin avec une image autrement plus positive. Les Metal Men de DC étaient, en quelque sorte, l'anti-Robotman : un groupe de robots qui vivait tout à fait bien le fait d'être quasiment humain et dont l'un des membres, la sémillante Platinium (Platina dans la VF), n'avait qu'un souhait : convaincre son créateur de tomber amoureux d'elle. Dans le sillage des Metal Men, les années 60 virent apparaître Vision au sein des Vengeurs, Red Tornado dans lezs rangs de la Justice League ou encore Noman (voir Comic Box Hors-Série #2) chez les Thunder Agents (quoique, dans le cas de Noman, il s'agissait de l'esprit d'un homme projeté dans un corps synthétique. On se trouve donc ici dans une situation à mi-chemin entre le cyborg et l'androide). Bien sûr, il y avait toujours une horde de robots maléfiques à détruire. Il y avait même la série *Magnus l'Anti-Robot*, se déroulant dans un futur où le héros lutte de toutes ses forces pour que la machine ne supplante pas l'humanité (et puis il y aurait, bien sûr, les Sentinelles ou Ultron chez Marvel)... Mais, en règle générale, dans les séries de l'époque, les héros "artificiels" étaient nombreux et arrivaient à se faire accepter, aussi bien par leurs collègues super-héros que par les lecteurs. Vision, en se mariant quelques années plus tard à une héroïne vivante, la Sorcière Rouge, transgressa même toutes les limites connues jusque-là en devenant une sorte "d'être humain par alliance".

WHAT A PERFECT SET-UP! ALL I HAVE TO DO IS TAKE THE PLACE OF THAT DUMMY AND HAVE THOSE WORKMEN TAKE ME UP INSTEAD OF IT! IT CAN BE DONE...IF I CAN DISTRACT THOSE CLUMSY DOLTS!
Iron Jaw : un sourire chromé

La décennie suivante allait être plus favorable aux cyborgs et ceci pour plusieurs raisons. Tout d'abord l'apparition de comics plus acides, plus cyniques, qui assumaient totalement le fait que le héros soit, au moins en partie, une machine de destruction. Le premier, Deathlok, dont lzs aventures paraissaient dans *Astonishing Tales* (en France dans les pages de *Frankenstein*, chez Arédit, sous le nom de Cyberman), vivait dans un futur alternatif. Il s'agissait d'un "moitié/moitié". Luther Manning était mort quelques années auparavant dans une sorte de Troisième Guerre mondiale. La moitié de son cadavre, réanimée, avait été branchée sur un corps artificiel et parcourait un New York dévasté... Deathlok précède de plusieurs années le mou-

Deathlok (alias Cyberman): moitié mort, moitié robot, le plus cyberpunk

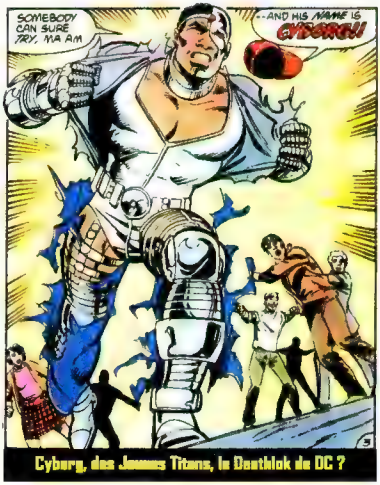
vement littéraire dit "cyberpunk" mais le préfigure déjà par deux aspects : d'abord, bien sûr, la trame de fond d'une technologie utilisée pour tous les excès (ici, ramener des cadavres à la vie) et, surtout, la relation symbiotique qui unit l'homme à l'ordinateur. Luther Manning est ainsi condamné à dialoguer mentalement avec un logiciel qui occupe une partie de son cerveau. (Sans vergogne, Marvel réutilisera la même trame des années plus tard avec le très éphémère Coldblood, un cyborg du même type apparu dans *Marvel Comics Presents*). Filiation plus directe, on retrouvera divers éléments caractéristiques de Deathlok bien plus tard, dans des films comme *Robocop* ou *Terminator*.

Mais, en attendant, les années 70, furent également le berceau de celui qui reste, aujourd'hui encore, le plus populaire des héros-cyborgs : Wolverine, destiné à devenir membre des X-Men… Dans le même temps, la réalité était en train de rattraper la fiction. Transplantations, greffes et pacemakers commençaient à rentrer dans le quotidien. Difficile, dès lors que le nombre de transplantés se multipliait et qu'ils étaient de mieux en mieux acceptés par la société, de continuer à dépeindre des supergreffés qui obtenaient, en prime, des pouvoirs surhumains et qui s'en plaignaient. Il ne faut pas non plus sous-estimer l'influence de séries TV populaires telles que *Steve Austin, l'homme qui valait 3 milliards* et *Super-Jaimie* (d'ailleurs, tous deux eurent droit à leur propre série chez Charlton comics). On avait là deux exemples de cyborgs télégéniques et très populaires. Les conditions étaient réunies pour que, finalement, l'homme en partie machine soit plus largement accepté dans les comic-books, aussi bien en tant que héros qu'en tant que criminel. En 1978, DC publia les aventures de Steel (sans rapport avec le héros noir ami de Superman), une sorte de mix entre Steve Austin et Captain America : pendant la Seconde Guerre mondiale, un soldat est victime d'une explosion (bien sûr causée par des saboteurs nazis). Un savant le reconstruit alors de toutes pièces, dans une scène qui évoque énormément le générique de la célèbre série TV. Sauf que, bien sûr, vu que tout ça se déroule dans les comics, le soldat finit par s'habiller dans le drapeau américain et utiliser sa force et sa rapidité dans le cadre de la lutte pour la Justice…

Par un curieux phénomène de vases communiquants, ce retour de sympathie pour le cyborg s'accompagna d'une forme de régression pour le vrai robot (ou androïde).

Le Machine Man de Jack Kirby, lancé chez Marvel à cette époque, semble ainsi, dans une certaine mesure, être une forme de régression. Là où Vision, quelques années plus tôt, avait réussi à s'émanciper quelque peu et à réduire les inégalités entre les hommes et les robots, Machine Man reprend ce combat à zéro, puisqu'il s'agit d'un robot-prototype de l'armée, en fuite, qui fait valoir son individualité…

Pour en revenir aux cyborgs, à partir des années 80, il s'est passé un phénomène bizarre. Un bon nombre d'entre eux sont, de fil en aiguille, devenus des êtres subitement plus organiques. Par exemple, le bien nommé Cyborg, membre des Nouveaux Jeunes Titans, a commencé sa carrière sous la forme d'un "moitié/moitié" se rapprochant assez, visuellement, du Deathlok originel. Au terme de longues années de carrière, son corps ayant été reconstruit plusieurs fois, sa partie mécanique sera remplacée par l'Omegadrome, une substance pleine de nano-machines qui, finalement, prendront la forme d'un fluide circulant dans son enveloppe corporelle qui a désormais l'air totalement humaine. Mais le plus bizarre, c'est quand il n'y a pas d'explication : symptomatique de l'évolution de la notion de cyborg, il y a, chez Marvel, Wolverine et Cable. Chacun a commencé par être révélé en tant que cyborg "classique". C'est-à-dire avec des parties de leur anatomie remplacées par des éléments électroniques. C'était, en tout cas, ce qui avait été dit et montré dans les premières années. Dans *Uncanny X-Men #11*, quand on voit pour la première fois en entier le squelette de Wolverine (son alter-ego futuriste est carbonisé par une Sentinelle), il s'agit clairement d'une machinerie proche de celle de *L'homme qui valait 3 milliards*. On y discerne des diodes, des circuits, etc. Mais, par un phénomène de déformation dû aux changements d'artistes et de scénaristes, à partir de la seconde moitié des années 80, ce n'est plus du tout comme ça qu'on représenta Logan et son ossature. Comme démontré dans la saga "Arme X" (l'origine de Wolverine version Barry Windsor-Smith), le squelette de Wolvie n'a pas été remplacé par de l'électronique (contrairement à ce qui avait été vu des années auparavant) mais "infusé" avec du métal, et donc libre de toute structure mécanique ou électrique. Apparu plus tard, Cable a suivi un trajet similaire. Dans les premiers numéros des *New Mutants* où on le voit, il est clairement un cyborg de type "mécanique". Dans certaines scènes, quand sa main artificielle est détruite, il s'en rebricole une sans problème. Dans certains épisodes de *X-Force*, il est clairement dépeint comme un cyborg à la Terminator, cachant un visage métallique derrière une peau de synthèse. Mais, là encore, avec les années, son statut de cyborg sera déformé. Avec le temps, le bras de Cable cesse d'être un appendice mécanique. Plus question de circuits ou de mains qu'on reconstruit. Le bras étrange de Cable est un vrai membre, dans lequel circule une sorte de substance quasi-vivante qui a infecté tout son corps. C'est dans cette catégorie de créatures mécano-organiques que seront créés le Warlock des Nouveaux Mutants ou encore la Phalange (et tous les personnages cyborgs qui s'y rattachent, comme Cameron Hodge, ennemi de X-Factor), des personnages vivants à tous les égards mais où l'électronique s'est substituée à la biologie.



Cyborg, des Jeunes Titans, le Deathlok de DC ?

La partie machine se fait plus fluide, plus organique, plus charnelle…

Jusqu'ici, vous aurez noté que l'écrasante majorité des robots et cyborgs avaient été construits à l'image de l'homme et pas de la femme. Il y avait bien eu quelques robots dont la "carrosserie" leur donnait une silhouette féminine mais il s'agissait très rarement de personnages récurrents, plutôt d'androïdes jetables utilisés par le savant fou de service pour menacer le héros. C'est que la femme (et par extension, tout ce qui a la forme de la femme) et la notion de sexualité ont longtemps été étroitement associées. L'idée d'une femme-machine s'apparentait à celle d'une super-poupée gonflable. D'ailleurs, précurseur en ce domaine, Jack Kirby présentait dès *Omac #1* la vision futuriste d'une fabrique de femmes synthétiques dont la finalité était, de manière induite, de servir à combler des désirs sexuels ou plus sentimentaux. D'ailleurs, le héros, quand il rencontre l'une d'elles, en tombe d'abord amoureux avant de se rendre compte qu'il ne s'agit que d'une machine. Là aussi, il faut dire que l'évolution de la technologie poussait vers une évolution des mentalités et des tabous.

A ce titre, l'excellent livre de Timothy Leary, *// du Chaos*, expliquait que, dans les années 80, on pouvait déjà déceler une certaine convergence de la technologie et de la libido, la simple existence du minitel rose en étant une des premières illustrations. Dès lors, la sexualité homme (ou femme)/machine, si elle reste de l'ordre de la Science-Fiction, n'est plus un tabou dans les récits fictifs, comics compris. En Europe, cela donna très vite Ranxerox, le colosse mécanique ultra-violent et évidemment sexué. Cet interdit sauté, conjugué avec la mode des cyborgs au cinéma, amena, entre la fin des années 80 et le début des 90's, un certain nombre de femmes-robots ou cyborgs. Après Lady Deathstrike, ennemie de Wolverine, les débuts d'Image furent l'occasion d'une explosion de la cybernétique en général et de sa version féminine en particulier. Bien sûr, il y avait les membres de Cyberforce et Strikeforce chez Top Cow (avec, en particulier, Cyblade) mais aussi, chez ce qui allait devenir Wildstorm, en plus de Wildcats ou de Cybernary (dont on retiendra qu'elle était la première "androïde" bimbo se révoltant contre sa programmation et devenant mercenaire), dans les pages de *Deathblow*. Mais Wildstorm publiait aussi *Wetworks*. Cette dernière série, sur le plan cyberpunk, est plus complexe qu'il n'y paraît. Wetworks comprend, entre autres, deux héroïnes cyborgs : Mother One et Pilgrim. Il est intéressant de voir que plusieurs des héros mâles, dès le *#1*, manifesteront de l'attirance pour Mother One alors que celle-ci est la plus "mécanisée" des deux femmes. À tous les égards, Mother One est ce que l'on pourrait qualifier de "machine à forme humaine", contrairement à Pilgrim qui se rapproche plus d'une vraie femme. C'est pourtant la première des deux qui intéresse les hommes. Tout comme Image, Malibu possédait également sa femme robot, Electrocute, que l'on rencontrait dans les pages des *Strangers*, qui l'affichait, elle, sa féminité. Et aujourd'hui arrive sur le marché *Aphrodite IX*, la série de Dave Finch débutée l'an dernier aux USA (et qui progresse depuis avec lenteur) : une androïde construite, tout comme Cybernary, pour être une bimbo, un objet de plaisir, et qui devient pourtant une sorte de tueuse à gages. Puis, un peu dans la même fibre, viendra Adrenalynn, l'espionne cyborg qui fut d'abord un personnage de second ordre dans *The Tenth* pour devenir la star de sa propre mini-série (publiée à partir de ce mois-ci dans *F5*, chez Génération Comics).

Le squelette de Wolvie a évolué selon les auteurs.

En fait, toutes les femmes-robots, comme leurs homologues masculins, ont pour souci premier de se chercher une âme. Eve Protomecha, autre femme robotique dont les aventures sont parues aux USA quelque temps avant le comic-book d'Aphrodite, est moins extrême. Elle a été construite pour sauver l'humanité mais son créateur ne peut la faire fonctionner... Jusqu'à ce qu'un trio d'êtres apparemment célestes lui fasse cadeau d'un globe lumineux. Dès lors, le reste de cette mini-série (débutée chez Top Cow puis rapatriée depuis chez Image Central) s'applique à déterminer si Eve est, oui ou non, un être indépendant, vivant. Tous les créateurs de ces femmes-objets sont une sorte de mélange entre Pygmalion et Gepetto. Pygmalion était un sculpteur qui, dans la mythologie grecque, était censé éprouver tant de mépris pour la gent féminine qu'il ne trouvait aucune femme à son goût et avait fini par s'en inventer une, qu'il sculpta lui-même. Le côté Gepetto est plus présent dans *Nine Volt* ou *Dollz* (dont vous trouverez le preview dans ce numéro de Comic Box), où un inventeur, ressemblant beaucoup au Gepetto de Disney, construit une famille de poupées pour lutter contre le mal, avec un évident sentiment paternel.

Si Carl Burgos avait été le spécialiste des androïdes dans les 40's, cette distinction revient de manière moderne à Top Cow qui, sans attendre Aphrodite IX ou Eve Protomecha, a produit un certain nombre de cyborgs et de robots, que ce soit Nine Volt ou Weapon Zero. Même *Witchblade*, d'une manière structurelle, peut se comprendre comme une histoire de cyborg, Sara étant, contre son gré, liée de manière symbiotique à cette sorte de mécanique magique. Comme le Iron Man des débuts, Sara n'est pas un cyborg classique, puisque le concept n'implique aucune greffe mais, en même temps, elle ne peut se défaire du mécanisme, qu'elle porte 24h/24. Car tous les cyborgs et homoncules ne sont pas forcément liés à un contexte technologique ou futuriste. Cette catégorie de personnages s'est, depuis quelques années, libérée de ce carcan. On trouve désormais des robots et des cyborgs dans d'autres formes de récits et d'univers alternatifs. C'est le cas de Calibretto, le wargolem des Battle Chasers, issu d'une sorte de variante médiévale de la technologie, mais aussi de toute une caste de personnages qui "fonctionnent à la vapeur". C'est le cas de Cole Blaquesmith, le héros-cyborg de *Steampunk*, dont les parties mécaniques tiennent plus de la locomotive que de l'électronique. Pneuman, l'assistant-robot de Tom Strong, repose lui aussi sur une conception "alternative" de la science, tout comme "Mister Hero, the Newmatic Man", une création de Neil Gaiman pour les studios Tekno Comix, aujourd'hui défunts. Bien avant *Steampunk*, Mister Hero était un robot reposant sur une conception "victorienne" des mécanismes et de la vapeur. Ces cyborgs différents, anachroniques, ne datent pas d'hier. Dès les années 70, la firme Atlas-Seaboard avait sorti un ersatz de Conan le Barbare, Iron Jaw (paru en France sous forme d'albums chez Lug). Comme l'autre Iron Jaw (le nazi des années 40), celui-ci avait, à la place de la bouche, une sorte de mâchoire mécanique.

Autant dire qu'en plus de 60 ans de comics, les créateurs ont utilisé bien des recettes différentes de héros mécaniques et repoussé plus d'une fois les limites de la science (et parfois de la crédibilité). Une chose qui n'a cependant pas l'air de tomber en panne : leur imagination !

[Xavier Fournier]

BATMAN™
EDITION COLLECTOR

Pour la 1ère fois en français !

99 Frs

68 pages de BD consacrées au dark héros par Jeph Loeb et Tim Sale :
- Batman Haunted Knight : the Mad Hatter
- Batman Dark Victory #0
- Présenté dans un coffret imprimé en noir et argent

• Tirage limité à 1000 ex.
• Certificat d'authenticité et numéroté !

COMIC BOX

Bon2Commande

À découper ou à photocopier

❑ **Je souhaite commander le Batman Edition Collector (99 Frs + 15 frs de port* = 114 Frs)**

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... **Ville :** .....

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de
TSC - COMIC BOX
129 bis, rue de Tolbiac - 75013 Paris

* Frais de port pour les DOM : 21 Frs - TOM : 29 Frs et l'ÉTRANGER : 35 Frs

THE DOLLS

10th MUSE

Jolies Poupées

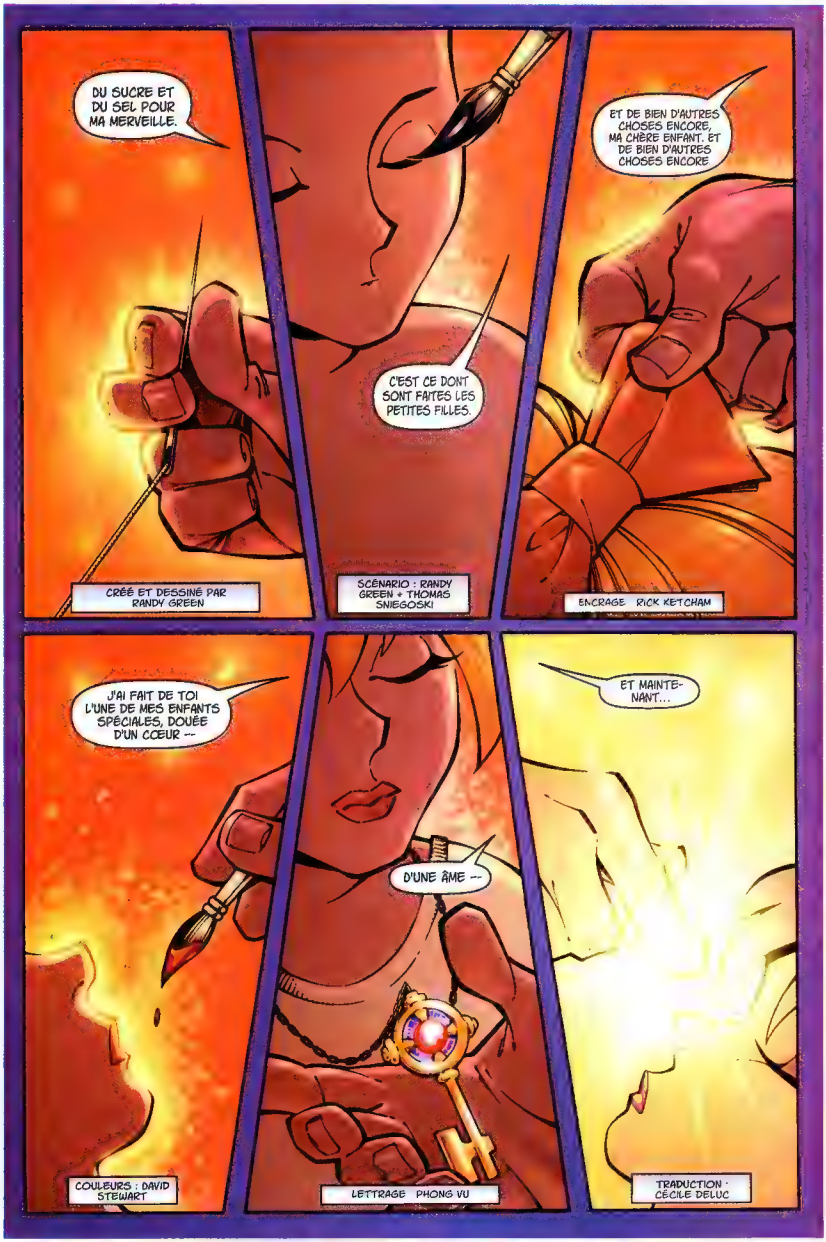
Tidal Wave Studios, c'est un peu un OVNI dans le paysage de l'industrie des comic-books. Lancé par le biais d'Image, ce petit label a débuté avec un genre assez connu et, au demeurant, assez commercial, celui des héroïnes "petites minettes". On l'attendait de pied ferme avec sa BD inspirée de Rena Mero, ex-cat cheuse et playmate. Mais Tidal Wave, depuis un an, fait preuve d'un certain talent du "casting" pour utiliser, parfois à contre-pied, certains créateurs. Tenez, sur la Muse, au final, il ne s'agit pas d'une nymphette de plus projetée sur une couverture. Tidal Wave s'est assuré les services d'un vieux routard Marv Wolfman, pour transformer ce qui aurait dû n'être qu'un simple "boulot de commande" en histoire à part entière : dans la mythologie grecque, il n'y avait que 9 muses. Revisitant ses vieilles passions mythiques (mises en application dans les *Jeunes Titans*, par exemple), Wolfman en a inventé une dixième, dont le champ d'intervention est la justice. Des années après avoir disparu en Grèce, une juriste américaine refait surface et fait régner l'ordre après avoir vécu de mystérieux événements. Et Rena Mero dans tout ça ? Comme il le disait dans Comic Box#34, Wolfman s'en est servi comme d'une actrice habillant son récit… et pas l'inverse. Surprise : à la différence d'autres comics inspirés par la plastique d'actrices ou de stars de la TV, son héroïne ne finit pas à demi nue à chaque fin d'épisode.

Tidal a poursuivi sa logique de casting en nommant Ken Lashley aux dessins. À l'époque, on ne connaissait de lui que quelques *Excalibur* passables. Nouvelle surprise : son style convenait finalement assez bien à l'histoire (plus, visiblement, que sur *Rising Stars*, qu'il dessinait à peu près au même moment). Le ton est lancé : Tidal Wave, c'est une sorte de medley entre certains arguments forts des héros "old school" et un graphisme plus directement affilié à l'esprit Image.

La seconde série forte de Tidal Wave, *Dollz*, n'allait pas briser cet axe. Randy Green, pour beaucoup, c'était le symbole d'une Witchblade de seconde zone (celle qui n'était plus dessinée par Marc Silvestri ou Michael Turner). Or, le voilà qui se met, pour la première fois, à créer ses propres personnages, un escadron de poupées mécaniques, dans la lignée d'une sorte de Gepetto qui se serait mis à créer des super-robots. Et paf, d'un coup, le trait se fait beaucoup plus original que sa production précédente. Et si, jusqu'ici, Randy Green avait souffert, lui aussi, d'une erreur de casting et se révélait, enfin, dans son vrai rôle ? Tidal Wave, c'est en clair le petit dernier des studios d'Image et l'on y sent un potentiel que nous avons voulu vous faire découvrir sans attendre…

La Rédaction

10th Muse ™ & © 2001 Tidal Wave Studios and Ardden Entertainment

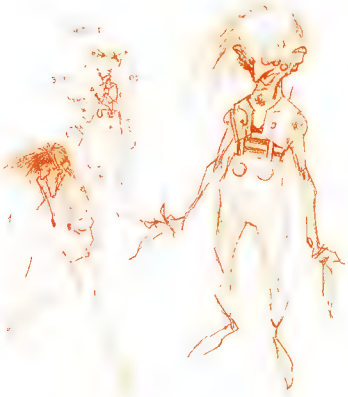

DU SUCRE ET DU SEL POUR MA MERVEILLE.
C'EST CE DONT SONT FAITES LES PETITES FILLES.
ET DE BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE, MA CHÈRE ENFANT. ET DE BIEN D'AUTRES CHOSES ENCORE
CRÉÉ ET DESSINÉ PAR RANDY GREEN
SCÉNARIO : RANDY GREEN + THOMAS SNIEGOSKI
ENCRAGE RICK KETCHAM
J'AI FAIT DE TOI L'UNE DE MES ENFANTS SPÉCIALES, DOUÉE D'UN CŒUR --
D'UNE ÂME --
ET MAINTE-NANT...
COULEURS : DAVID STEWART
LETTRAGE PHONG VU
TRADUCTION : CÉCILE DELUC

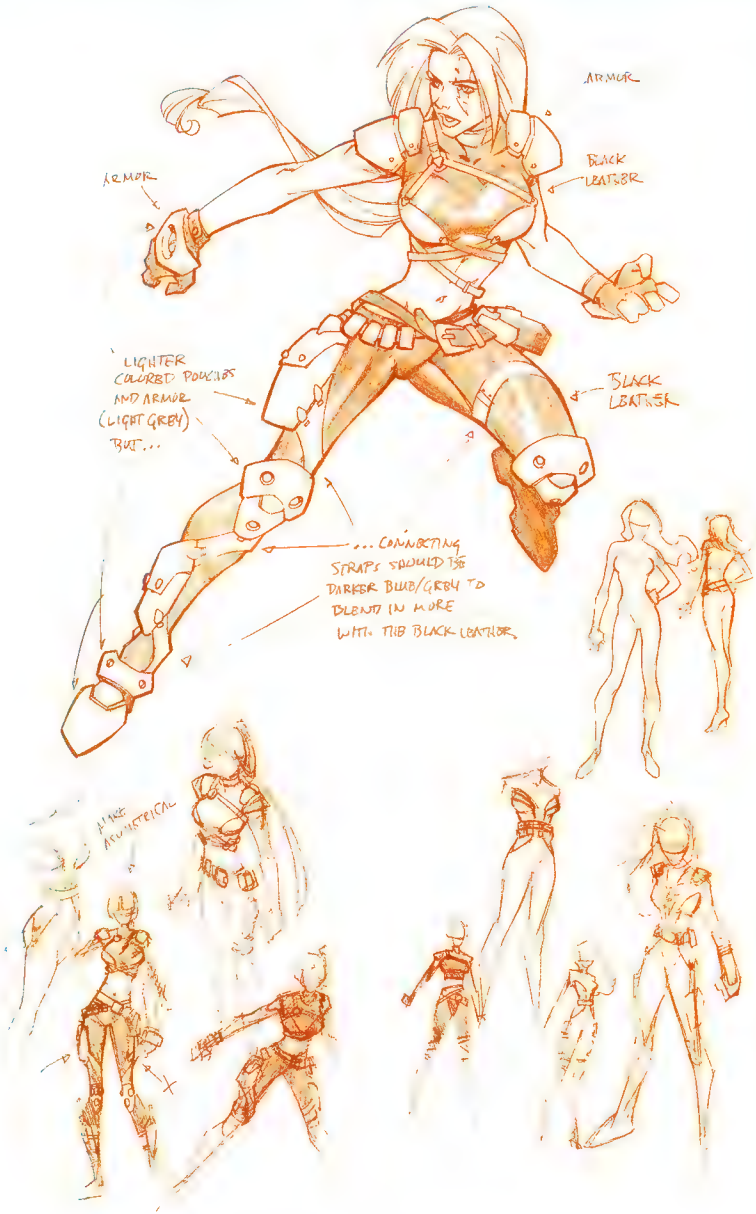
DE VIE !
AAAAHOOOO!
À TES SOUHAITS.
QUOI ? JE... JE SUIS VIVANTE ? !
ET BIEN VIVANTE, MON ENFANT. JE SUIS FABRICANT DE POUPÉES ET JE T'AI CRÉÉE DANS UN BUT BIEN PARTICULIER.
VRAIMENT ?
OH OUI. TU VOIS, LE MONDE EST DEVENU UN ENDROIT TRÈS DANGEREUX. BEAUCOUP SE SONT DÉTOURNÉS DU DROIT CHEMIN POUR EMPRUNTER UNE VOIE BEAUCOUP PLUS OBSCURE. IL EST ARRIVÉ À MES PROPRES ENFANTS DE S'ÉGARER, LAISSANT L'AMOUR DE LEUR PROCHAIN QUITTER LEUR CŒUR
ET C'EST LÀ QUE TU INTERVIENS, MON ENFANT. JE T'ENVOIE AIDER LES ÂMES ÉGARÉES À RENTRER DANS LE DROIT CHEMIN.

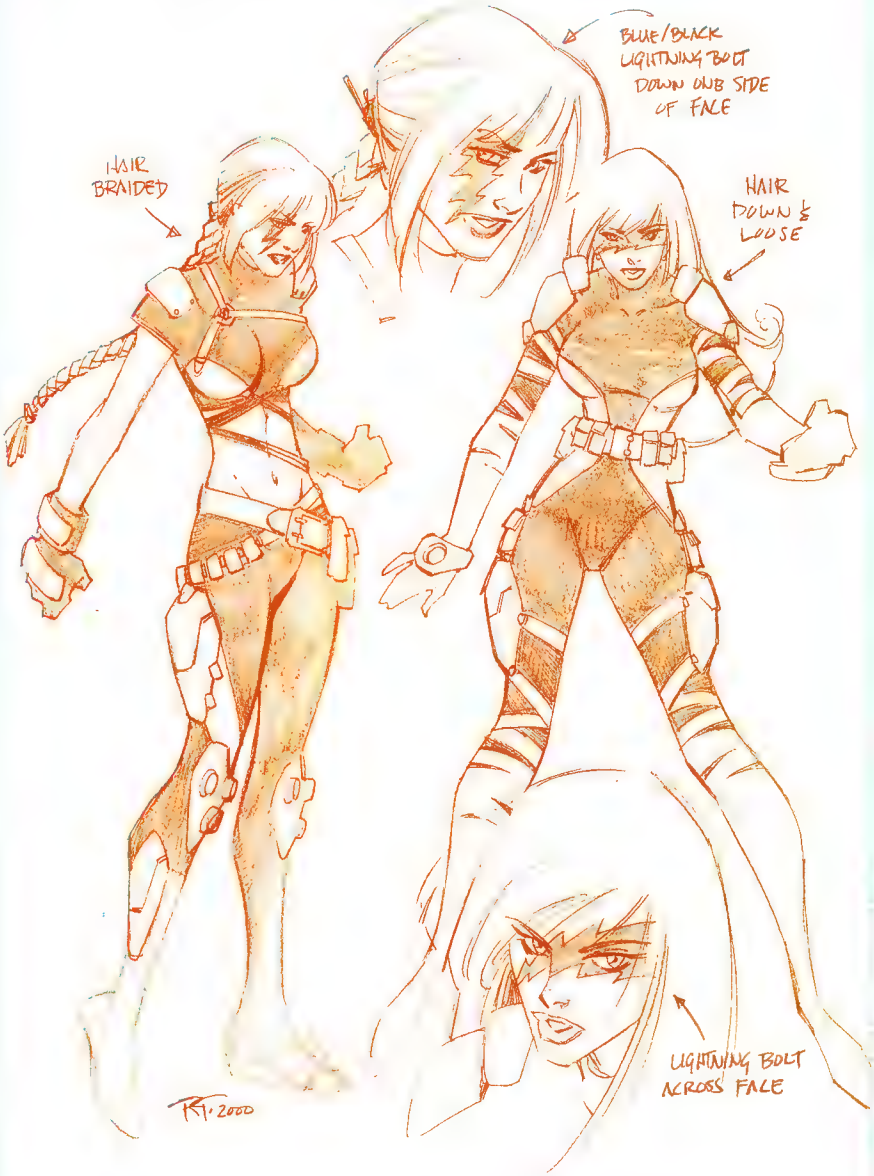
MAIS... MAIS JE NE VEUX PAS VOUS QUITTER... ET ME RETROUVER TOUTE SEULE.
ALLONS, ALLONS, MA PETITE POUPÉE. LÀ OÙ TU TE RENDS, TU RENCONTRERAS D'AUTRES ENFANTS COMME TOI QUI T'AIMERONT ET PRENDRONT SOIN DE TOI.
ILS SERONT... ILS SERONT MES AMIS ?
LES MEILLEURS AMIS DONT TU PUISSES RÊVER. ET, EN RETOUR, TU LES AIDERAS DANS LEUR LUTTE POUR LA RÉDEMPTION.
VOUS ALLEZ ME MANQUER.
TOI AUSSI, TU VAS ME MANQUER.
MAIS SACHE QUE JE SERAI TOUJOURS LÀ QUAND TU AURAS BESOIN DE MOI —
"À VEILLER SUR VOUS."

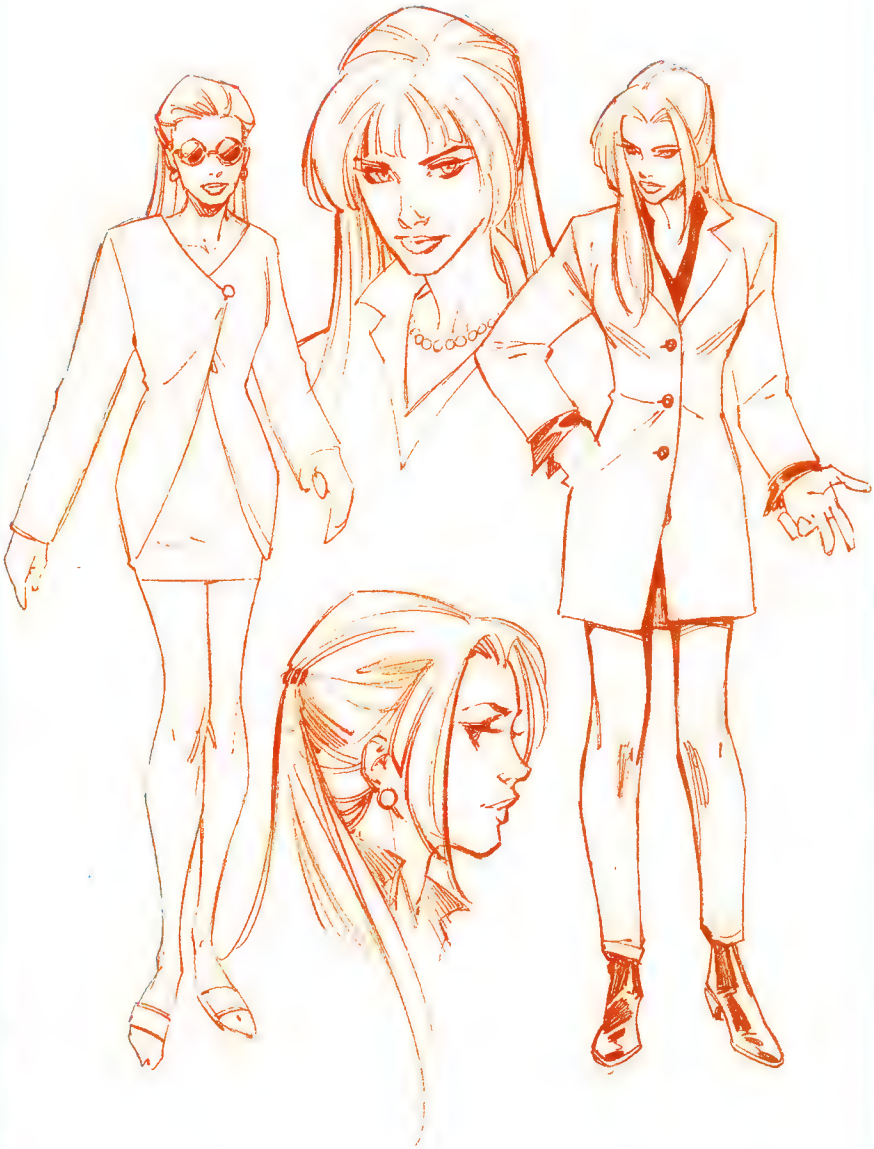
TOWE
RECORDS-VIDEOS
CE N'EST PAS MALIN. PAS MALIN DU TOUT
JE SUIS FOLLE D'ÊTRE ENCORE DEHORS À UNE HEURE PAREILLE.
CALME-TOI, ANNIKA. TU VAS Y ARRIVER. CHERYL A DIT QUE ÇA DONNAIT LA CHAIR DE POULE D'ALLER JUSQU'À L'ÉGLISE MAIS QUE ÇA VALAIT LE COUP.
MAIS JE NE PEUX PAS CHASSER DE MON ESPRIT L'IDÉE QUE QUELQU'UN M'OBSERVE.
CE DOIT ÊTRE LÀ. CELA RESSEMBLE TOUT À FAIT À LA DESCRIPTION DE CHERYL

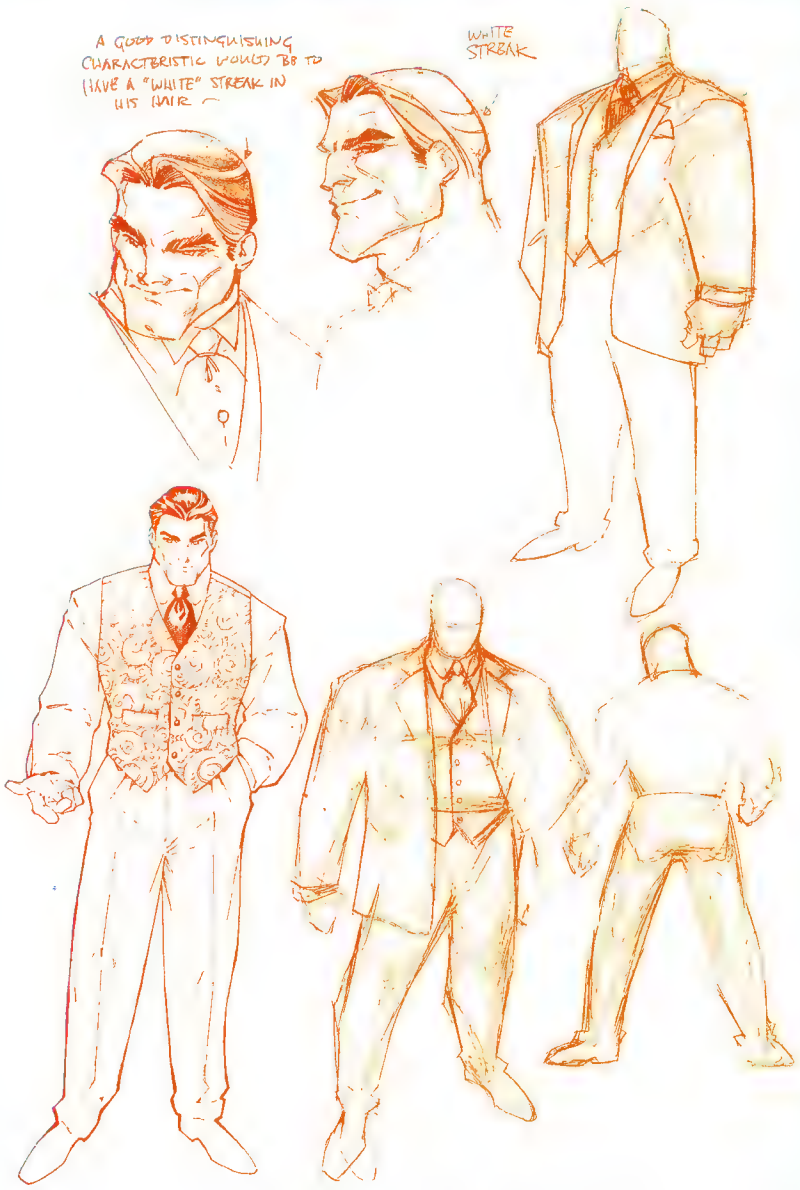
ESPÉRONS QU'ILS NE DORMENT PAS TOUS DÉJÀ.
KNOCK KNOCK KNOCK
JE ME SUIS FAIT DES ILLUSIONS. ON NE PEUT PAS FUIR SES PROBLÈMES COMME ÇA. SI SEULEMENT JE N'AVAIS PAS ÉTÉ SI PRESSÉE DE M'ÉLOIGNER DE MON PÈRE...
UHARRR
PAS DE CHANCE
CLICK
C'EST PEUT-ÊTRE MIEUX AINSI. JE VAIS RETOURNER À L'ÉCOLE, DORMIR UN PEU ET APPELER PAPA DANS LA MATINÉE. IL N'EST PEUT-ÊTRE PAS TROP TARD POUR...
SOIS LE BIEN-VENU, PÈLERIN !
JE SUIS FRÈRE BONHEUR.
SOIS LA BIENVENUE À L'ÉGLISE DE LA SAINTE TRANSFORMATION. REJOINS-NOUS ET AIDE-NOUS À FAIRE ENTRER LE MONDE DANS UNE NOUVELLE ÈRE DE CHANGEMENT ET À ACCOMPLIR LE DESTIN DE L'HUMANITÉ !
QUI...?
C'EST D'ACCORD.

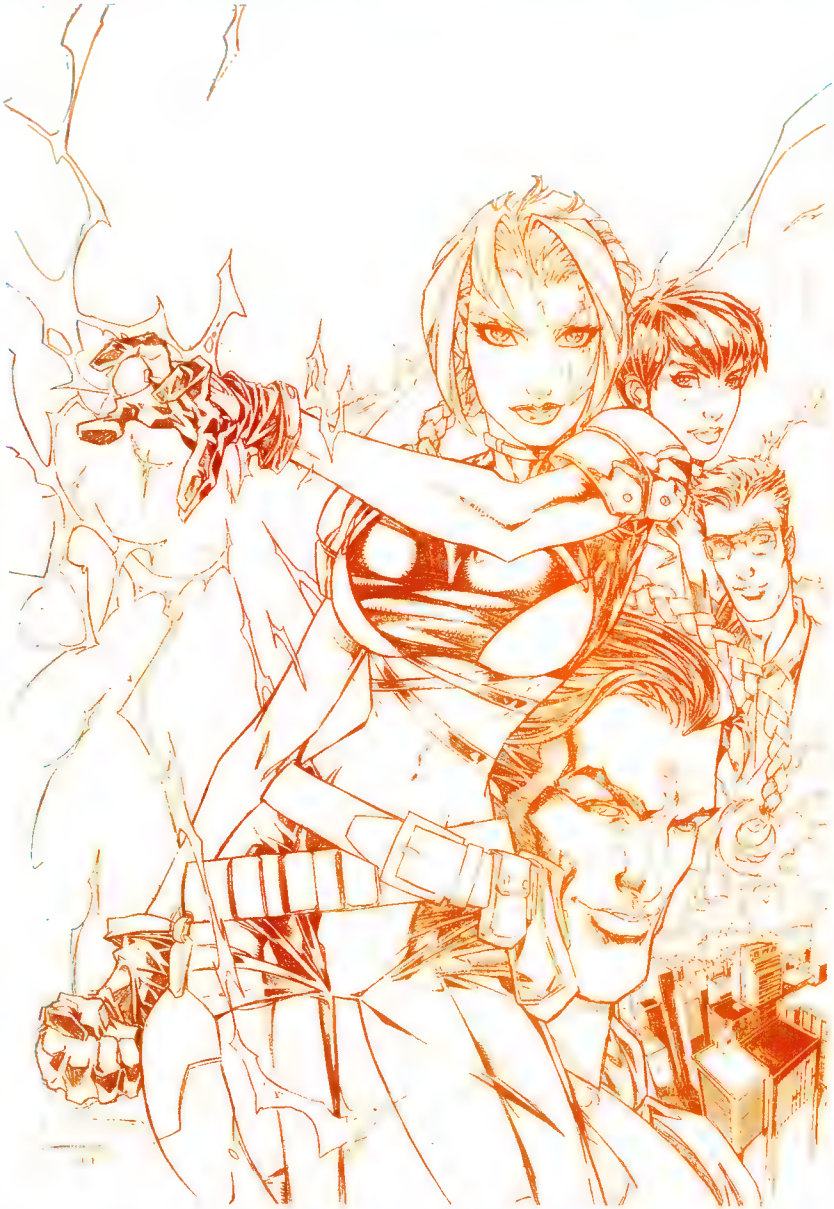


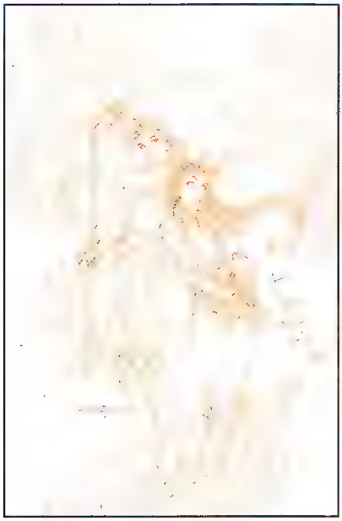

ARMOR
ARMOR
BLACK LEATHER
LIGHTER COLORED POUCHES AND ARMOR (LIGHT GREY) BUT...
BLACK LEATHER
... CONNECTING STRAPS SHOULD BE DARKER BLUE/GREY TO BLEND IN MORE WITH THE BLACK LEATHER.
MORE ASYMETRICAL


BLUE/BLACK LIGHTNING BOLT DOWN OUR SIDE OF FACE
HAIR BRAIDED
HAIR DOWN & LOOSE
LIGHTNING BOLT ACROSS FACE
TKT 2000



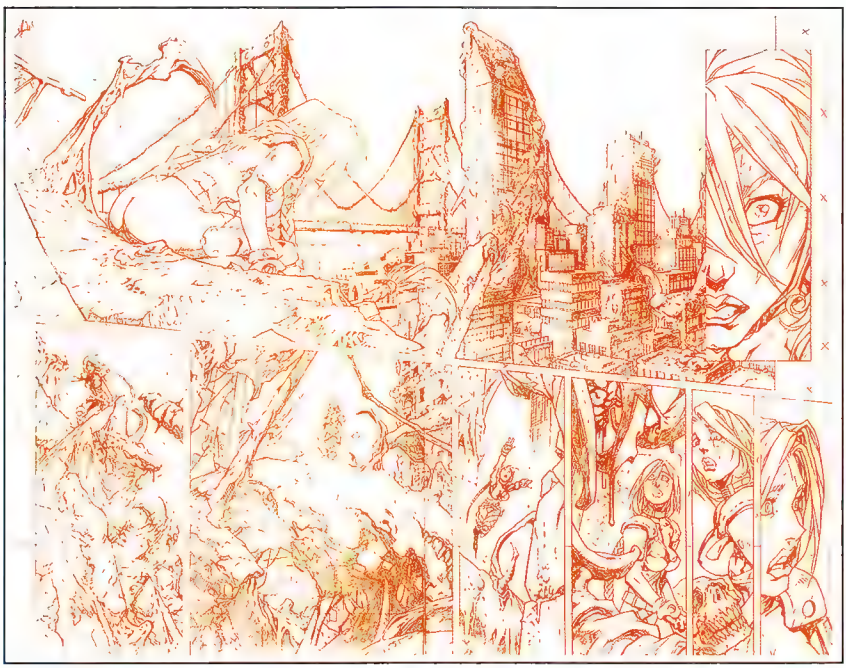

A GOOD DISTINGUISHING CHARACTERISTIC WOULD BE TO HAVE A "WHITE" STREAK IN HIS HAIR —
WHITE STREAK





TIDAL WAVE, LA NOUVELLE VAGUE

En 2000, *La 10ème Muse*, c'était un peu la petite série qui monte que personne n'attendait. Pourtant, la surprise fut totale quand le premier numéro se classa dans le top ten des ventes. Un an après sa parution, l'actualité de *La 10ème Muse* est marquée par plusieurs crossovers avec des séries confirmées d'Image. Vous avez un aperçu ci-contre de la rencontre entre l'héroïne et l'univers de *Tellos*. Savage Dragon croisera aussi le chemin de la Muse. La série connaîtra, quant à elle, un petit chamboulement avec l'arrivée du dessinateur Roger Cruz (vous trouverez quelques-uns de ses crayonnés ci-dessous) en lieu et place de Ken Lashley, qui quitte Tidal Wave. Marv Wolfman, lui, ne fait pas mine de partir, profitant de ce support soudain très en vue pour peaufiner certaines de ses vieilles marottes : la mythologie (nous avons déjà rappelé ses Jeunes Titans et, en particulier, tout le folklore lié aux origines de Troya) et l'idée d'une incarnation mythique de la Justice venant au secours des innocents (thème déjà abordé dans certains de ses *Vigilante*). En inventant de toute pièce une Muse que les Grecs n'avaient pas imaginée, Marv Wolfman et Tidal Wave ont, semble-t-il, écrit un nouveau chapitre de la mythologie d'Image. Avec *Dollz*, mais aussi les séries à venir *Atlas* et *Black Tide*, l'éditeur a visiblement envie de réitérer l'exploit... Ce sera cette fois non à la Muse mais au public de se faire juge.



Match de Box

> Lâchez-vous ! écrivez-nous : TSC - COMIC BOX 129 bis rue de Tolbiac - 75013 paris - E-mail : info@comicbox.com

Salut à tous ! Zemo is back ! Deux mois sans nous lire et voici que nous revenons avec un CB maousse costaud, avec son lot de nouvelles agréables et moins agréables qui, n'en doutons pas, vous feront réagir. En attendant, voici un florilège de vos préoccupations du moment, y compris ce très philosophique dilemme…

QUESTION FONDAMENTALE

Dites donc mes petits messieurs, c'est pas très très bien ce qui se passe ces temps ci! Ca veut dire quoi ça? On publie plus le magazine régulièrement, on supprime le choc des titans(même si y en a qui seront contents), alors quoi, la passion des comics vous a abandonné? Vous voyez pas ce qu'on est arrivé à faire, les X-Men ont cartonnés au cinéma, Spider-Man va tout péter l'an prochain, Un Batman va bien sortir de nulle part(pourvu quue ce soit pas l'affreux JOjO choux-marreur qui le signe), Nick Fury est interprété par David "Ass-hole-of"(non, ça c'est pas bien!),Marvel reprend du poil de la bête avec Ultimate, Bruce Willis fait des films qui parlent de comics, mon père lit Joe's comics, Alain Chabat aime bien les comics aussi (à voir dans "Delphine I Yvan Zero", bon le film est pas récent, et alors?), Nulle part ailleurs publie toutes les informations qu'il trouve sur les films adaptés de comics, bref, tout le monde se met progressivement au comics, à quand Captain America au pouvoir des States? et vous qui êtes censés les soutenir, les promouvoir, et ben zéro patates! vous nous laissez aux mains de l'ennemi, le magicien qui OZ sortir des trucs qui parlent des comics, lui. En plus ses rituels sont desormais mensuels! Alors c'est la foire à la saucisse ou bien? On vous aime! Ne nous quittez pas, il faut oublier, tout peut s'oublier…Allez, voilà une petite blague qui va vous faire repartir du bon pied: Qu'est-ce que ça donne Batman qui fusionne avec Hulk? Et ben ça donne Batman Fort et vert.

The Smashing Spider-Flush

(Florent Chevallay) Allez publiez moi et je serais l'homme qui a fait repartir Comic Box...

OU SONT PASSÉS LES COMICS ?

À Zemo et Izod, frères ennemis de TSC :

Tout d'abord, je voudrais féliciter Lise Benkemoun et toute l'équipe de Comic Box pour le travail que vous faites pour ce nouveau mensuel qui, c'est sûr, est une mine d'informations pour tous les fans de comics. Mais, à mon grand désespoir (et c'est mon coup de gueule), la Réunion est exclue de ce monde fantastique. Effectivement, votre magazine (qui est aussi celui de tous les fans ! ! !) n'apparaît pas tous les mois dans les kiosques réunionnais. Et, pour ce qui est des comics (Zemo et Izod, j'espère que vos yeux sont grands ouverts), ils ont disparu ! Ils n'existent plus à la Réunion ! Pitié ! Help ! J'ai sous les yeux le Comic Box de février (mais où sont ceux de mars et d'avril ?). Que deviennent les X-Men, mon très cher Havok et ma belle Witchblade ? Quand vous parlez de Stormwatch, de Thunderbolts, je meurs d'envie de les connaître ! Pire, en allant à la capitale (c'est-à-dire Saint-Denis), ils m'ont promis, il y a un an, de passer des commandes mais j'attends toujours. Je suis désespéré. Snif !

Bon, je vous laisse, je ne suis même pas sûr de pouvoir lire votre réponse mais bonne continuation quand même !

Bruno Mercher

Cher Bruno, je ne sais pas quand tu liras cette réponse mais, a priori, j'entrevois pour toi deux solutions : soit recourir aux formules d'abonnement proposées par les différents éditeurs, soit commander les numéros manquants en métropole, auprès des annonceurs que tu trouveras dans ta collection de Comic Box. Certains d'entre eux pratiquent en effet la vente par correspondance. En vous y mettant à plusieurs, vous devriez même pouvoir économiser sur les frais de port. L'idéal serait bien sûr que des kiosques jouent le jeu des comics mais à l'heure où, même en France métropolitaine, certains fans provinciaux ont du mal à trouver des points de vente, la situation des départements d'outre-mer, sur ce plan-là, n'a pas l'air partie pour s'arranger.

OH DESTROY !

Chers Comic Boxeurs

Je prends enfin le temps de vous écrire depuis 3 ans que je suis abonné à votre magazine. (…) Merci pour la très belle couverture d'Art Adams, dessinateur malheureusement trop rare en dehors de quelques couvertures. Peut-être nous offrira-t-il un jour la suite des aventures de *Monkeyman et O'Brien ?* Je vous félicite pour la mise en page et la présentation générale de votre revue qui permettent une lecture agréable et donnent envie de tout lire. Le changement de format est sympa même s'il est moins pratique pour le rangement et surtout plus sujet aux accidents d'acheminement (le #32 avec la très belle couverture de JG Jones m'est parvenu dans un état destroy particulièrement avancé, du coup je l'ai racheté en kiosque). ***<Dommage : dans de tels cas, notre politique a toujours été de remplacer le numéro défectueux. Il suffit à l'abonné de renvoyer l'exemplaire à TSC qui le remplace gratuitement dans la limite des stocks disponibles.>*** Les suppléments à Comic Box sont très agréables : j'apprécie tout particulièrement ceux qui nous permettent de découvrir le travail initial des artistes (croquis et crayonnés).

Comic Box traite de l'actualité des comics et consacre donc ses articles avant tout aux jeunes artistes, chose que j'apprécie, mais, pour ma part, j'ai grandi en dévorant les histoires de John Buscema, John Romita Sr., Barry Smith, Berni Wrightson et autres Gil Kane. Aurons-nous droit à des interviews ou des rétrospectives de l'œuvre de ces nombreux artistes, probablement inconnus des plus jeunes lecteurs mais dont le travail est incontournable ? (Peut-être à l'occasion d'une édition plus régulière d'un Comic Box H.S. Légendes des Comics ?). Voilà pour les doléances.

Bruno Fabre

Cher Bruno… Pour John Romita Sr, il figurait dans le HS Légendes des Comics. Il n'y a aucun autre "CB HS Légendes" de programmé puisqu'en raison de la réalité du marché, les HS se transforment dès ce mois-ci en un titre à part entière, Cinémix, avec un champ d'action plus étendu que les comics (le CB HS #6 sera en fait Cinémix #6, traitant des films* Tomb Raider *et* Final Fantasy, *le suivant étant consacré à la* Planète des Singes). *Berni Wrightson et les autres devront donc attendre… Mais crois bien que nous prenons en compte tes suggestions et qu'un jour peut-être (qui sait ?), nous espérons bien les appliquer !

LA RUMEUR DU MOIS

Salut Zemo

Je t'écris cher dictateur-pigiste pour dire haut et fort : chez Semic, c'est des Charlots (ou des hypocrites, comme vous voulez). Je m'explique (ne jamais insulter sans justification) : dans *Scion* #3, ils se targuent du succès de CrossGen puisque "le numéro #2 de *Scion* est épuisé". Ce qu'ils omettent de dire, c'est que la rupture de stock de *Scion* #2 n'est pas due à un afflux massif de lecteurs mais au fait qu'ils se sont trompés dans le tirage du comic-book, ne tirant que 5.000 exemplaires au lieu de 20.000. Se vanter de ses boulettes, c'est assez fort (…).

Benoît Gaudineau

Cher Benoît… Le seul Charlot dans l'histoire, c'est celui qui t'a donné des informations complètement infondées. Un éditeur, que ce soit Semic ou Panini, ne pourrait pas se tromper sur les quantités comme ça en claquant des doigts. Ne serait-ce que parce que l'imprimeur lui ferait remarquer son erreur dans la minute. Le seul problème de diffusion qu'a connu* Scion *#2 (nous avons vérifié) s'est fait ressentir sur certains comic-shops. Donc aucune tricherie de l'ordre que tu imagines

Dessin de Bruno Fabre (87)

et aucune baisse de tirage. J'en profite pour dire que, ces derniers mois, il y a de plus en plus de "légendes urbaines" infondées dans le milieu des fans, dues à la multiplication de sites amateurs. La plupart de ces sites sont faits par des passionnés sincères mais il existe une minorité de mythomanes qui lancent des bruits pour se marrer et qui sont repris par les autres. Soyez vigilants. Moi-même, quand je visite incognito certaines librairies, il m'est arrivé de tomber sur des zozios qui "connaissaient très bien les gars de Comic Box" et qui, sans me connaître, me racontaient des "scoops" sur CB qui n'existaient que dans leur tête. Méfiance, donc, tout ce qui est raconté n'est pas forcément vrai (et vice-versa). Tiens, une autre preuve suit, d'ailleurs...

L'AUTRE RUMEUR DU MOIS

Hé ben, mes cochons, on peut dire que c'est du propre ! La nouvelle m'a suffisamment hérissé pour que je me permette cette bafouille... Fidèle lecteur de Comic Box depuis le #1, j'apprends tantôt la raison officielle de la "pause" décidée par la rédaction, après 34 mois de bons et loyaux services sans souffler : TSC passe à l'ennemi ! Même si c'est une nouvelle grapillée sur la toile, et dont je ne peux juger de la fiabilité et de l'objectivité, une question se pose : pourquoi cacher à vos lecteurs cet état de fait ? Si Panini/Marvel devient majoritaire dans le capital de votre société d'édition, pourquoi ne pas l'écrire en toutes lettres ? Ne serait-ce pas une preuve de respect envers tous ceux qui vous ont suivis et soutenus durant presque trois ans (et les autres) ? J'imaginais bien que la "pause" traduisait une refonte rédactionnelle, mais pas à ce point...
Worth

Cher Worth. "Raison officielle" ? "Grapillée sur la toile" ? "Cacher à nos lecteurs" ? Bon, on se calme, on boit du lait frais et on lit ce que répond le monsieur de Comic Box : tout ceci est faux ! Ce qui s'est passé, c'est qu'un petit malin a voulu faire de la pub à son site web (sur lequel tu es tombé) en inventant un faux scoop sous forme de poisson d'avril, clamant que TSC passait sous le contrôle de Panini. Or, il n'en a jamais été question. Pourtant, nous avons reçu plusieurs courriers d'internautes trop crédules qui avaient avalé cette news sans se poser de question. Les seuls "news" officielles concernant TSC et Comic Box, elles apparaissent ici, dans la revue que tu tiens dans tes mains et pas dans le site perso d'un adolescent. Le présent numéro te démontrera que nos lecteurs ont été, sont et resteront au centre de nos préoccupations jusqu'au bout, demeurant, quoi qu'il arrive, les premiers informés. Nous vous respectons tous pour nous avoir accordé, en nous faisant confiance, l'occasion de construire et de faire vivre, ces 3 dernières années, ce qui restera le premier magazine professionnel français consacré exclusivement aux comics. L'exemple de cette rumeur à deux francs nous permet cependant de vous le redire une dernière fois : sur Internet, on parle plus vite qu'on ne pense et nous vous engageons à ne pas croire systématiquement ce que vous y lisez. Méfiez-vous des imitations, comme dirait l'autre...
Bon, là-dessus, moi, Zemo, je vais vous laisser, mais ne désespérez pas : sur le site www.comicbox.com, il y a désormais une rubrique "Vox Populi" destinée à recueillir vos réactions. Nous entendons bien, grâce à elle, maintenir le contact avec notre public, alors ne vous en privez pas !
Zemo le fourbe (spéciale dédicace à Izod, soutien moral lors de l'écriture de cette rubrique)

Petites Annonces

Envoyez à : TSC-COMIC BOX-Petites annonces
129 bis rue de Tolbiac - 75013 Paris ou info@comicbox.com

VENTES

Vends ou échange revues Semic VF : album relié Wildcats #1 à 3, Wildcats vol.2 #1 et 2, Witchblade #1 à 6 et 14, Medieval Witchblade #1, Ascension #0 à 4, Battle Chasers #1 et 2, Danger Girl #1 et 2, Divine Right #1 et 3, Spawn #1 à 3, Shi #1 et 2, Darkness #10 et 11, Fathom #1, Fathom Spécial Poster #1, DV8 #4 et 5, Gen 13 Hors-Série #2 à 6 et 9, Gen 13 #1 à 22, 24 à 27, Weapon Zero #1, Wetworks #1, 2 et 4, Collection Image #6 et 9, Vampirella #1, album relié Cyberforce #1 et 2, Cyberforce #12, album relié Youngblood #1, DC vs Marvel #1 à 14. Marvel VO : Uncanny X-Men #300. Onslaught X-Men #1, Night Trasher #1 à 3, Venom #1, Excalibur #100. Demandez Jérôme au 06 87 64 73 71 entre 9h30 et 11h00. Jérôme Nivesse, 20 rue Abbé Bonpain, 59273 Fretin.

Vends comics Marvel France Spider-Man (vol.1 et vol.2), Spider Extra, Avengers, Silver Surfer, Conan (vol.1 et vol.2), Mag Marvel. Chez Semic VI Hulk, Venom, 2099, Nova, Spidey. Des numéros Generation Comics + quelques variant covers ainsi que des albums 100% Marvel. Demander liste. Recherche aussi Marvel Boy édition museum. Écrire à Nicolas Greco, 40 rue de l'Abbé Grégoire, 94150 Rungis. e-mail : shatterstar@free.Fr

Vends collection Arédit/Artima presque complète (lot ou unité à prix sympa), collection Super Conan + spécial complète, comics VO récents. Réponse contre un timbre. Vends ou échange minibustes Marvel. Frédéric Tiget, 1 rue du Vercors, 38400 St-Martin d'Hères. Tél : 04 76 14 07 66.

Vends revues Marvel France (Wolverine, X-Men, Marvel Mega...). Patrick Monteau, Orlut, 16370 Cherves-Richemont. Tél : 05 45 80 88 90 (aux heures des repas).

Cède 20 lots de 50 comics VO non vendus séparément au sein du même lot, 200 Frs le lot de comics, port compris. Liste contre un timbre à 3 Frs. Joris Messin, 37 rue G. Sand, 69800 Saint Priest.

Vends Strange #51, 114, 118, 134, 135, 143, 145, 163, 179, 184, 185, 187, 189, 191, 202, 204, 207, Special Strange #18, 26, 27, 42, album #18 (#52 à 54), Special Strange Origines #154, 199, 202, 292, 298, album #17 (#277, 280, 283), Titans #24, album #31 (#91 à 93), DC Flash #14, La Ligue de Justice #2 : La Menace de Darkseid, Spider-Man H-S #3 : Maximum Clonage Alpha, Wolverine (Marvel France) #70, Darkness (Semic) #10, 11, 13 et Ascension (Semic) #5. Possibilité d'échange contre Marvel sélect (Marvel France) #6 à 9, 15 à 28 et 30 à 32. Olivier Guay, 20 Cours de la Libération, 38100 Grenoble.

Vends Strange n°235, 236, 237, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 256 (période McFarlane sur Amazing Spider-Man), Special Strange n°71, 72, 77, 82, 83, 85, 87 (période Jim Lee sur Uncanny X-Men) + DV8 n°1 et 3, Divine Right n°2 et 4, Weapon Zero n°1, 3 et 7, Ascension n°1, DC vs Marvel n°2, Strange n°335, Titans n°219 + chez Marvel France Venom n°16 et 18, Spider-Man vol.1 n°19, X-Men n°12. Prix à débattre selon quantités. Écrivez-moi si vous êtes intéressés. Joao Figueiredo, 44 impasse de Rovira, 66200 Elne.

Procurez-vous les comics que vous recherchez et découvrez-en de nouveaux. Que ce soit des Marvel, des DC ou des indépendants. Des conseils en fonction de vos goûts peuvent vous être donnés. Propose aussi Strange, albums, magazines, livres de Science-Fiction, K7... Marchands s'abstenir. Découvrez aussi mes dessins personnels. Envoyez enveloppe timbrée à 4,50 Frs pour listes. Philippe Martin, 20 aux Places, 33240 Cadillac en Fronsadais.

ACHATS

Achète statue Batman Dark Knight (grand modèle), statue Green Lantern de Hal Jordan et de Kyle Rayner (grand modèle - 30 cm), serre-livres de la JLA, statue de Magneto par Bowen. Vends statue de Dr Doom/Fatalis par Bowen 1350 Frs. Pierre Jean Centofanti, 7 avenue Kennedy, Immeuble Les Pyramides, 20090 Ajaccio. Tél : 06 17 81 15 56 ou 04 95 20 58 99 après 21h00.

Recherche la bande dessinée Lara Croft est Tomb Raider #1 et tout livre ou figurine sur Lara Croft. Me contacter entre 18h00 et 21h00 au 03 83 53 13 70. Demander Anthony.

Achète tous numéros de Strange Special Origines sauf numéros suivants : 139, 166, 208, 211, 226, 241, 244, 247, 253. Recherche également "Le Tournoi des Champions I", tout ça à prix sympa. Contacter Cyril Arias, 57 rue de Madagascar, Fives, 59000 Lille ou 03 20 04 93 01.

Initiatives comics

pages réalisées par Lise Benkemoun - Julien Vernet - Antoine Maurel

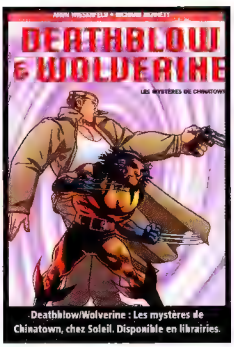
The Authority #2: Invasion, chez Soleil. Disponible en librairies

Independance Day

> C'est reparti du côté des troupes de choc de Warren Ellis. En effet, Soleil nous a gratifié le mois dernier du deuxième volume des rééditions de *The Authority*. Le principe reste inchangé : quatre épisodes formant une grande histoire, la deuxième depuis le début de la série. Le cycle d'Ellis est ainsi conçu que ses héros affronteront trois grands périls sur une année, après quoi il laissera à un autre le privilège de présider à la destinée de son groupe. Du grabuge au programme, donc, avec l'apparition d'un nouveau danger, la nation extraterrestre d'Albion. Pas si nouveau que cela, en fait, pour les lecteurs assidus de *Stormwatch* puisque le numéro 43 (qui consacrait une dizaine de pages à une histoire sur Jenny Sparks) abordait déjà la cas de cette Terre parallèle que Jenny fréquentait dans les années 30 – en fait elle a même été mariée à l'un d'eux un temps très court mais c'est une autre histoire… Depuis les années 50, cette version pervertie de l'Angleterre avait coupé tous les ponts avec ses amis terriens mais là ils reviennent avec des projets pas très amicaux. Bref, du tout cuit pour Bryan Hitch, qui assure un parfait relais aux visions d'Ellis, fort de son découpage "façon Hollywood" (des splash-pages à gogo, des gros plans alternés… pour un peu on verrait même les travellings en action). Le duo est bien en forme et ça fait plaisir de voir Ellis retrouver une certaine légèreté dans le style, qu'il avait un peu perdue depuis *Stormwatch*. Il n'a donc aucune raison de se priver.

Histoires de fantômes chinois

> Un petit mot tardif pour signaler la sortie en librairies du crossover *Deathblow/Wolverine* au format album. Publiée par Wildstorm il y a un certain temps, cette minisérie en deux épisodes se déroule à San Francisco, ce qui permet au dessinateur/scénariste Aron Wisenfeld de rendre hommage au film *Bullitt* en commençant par quelques planches représentant Wolvie en train de se farcir la ville sur sa bécane. Venu dans le quartier chinois pour y voir une "amie", notre poilu favori ne va pas tarder à croiser la route de ninjas (cela dit, avec la Main, il est relativement rôdé) et celle de Deathblow, le Rambo maison de chez Wildstorm. Tous deux vont vite se retrouver embarqués dans une histoire mystérieuse en plein cœur d'un Chinatown peu coopératif. L'auteur joue la carte du mystique mais le problème, c'est qu'on a pas l'impression qu'il y croit beaucoup plus que nous. Comme par ailleurs ses dessins sont bien mais sans plus et que l'encreur ne s'est pas foulé (amateurs de décors, passez votre chemin), on ressort de cette lecture avec des sentiments mitigés. Les bases n'étaient pas mauvaises mais il manque la petite étincelle qui fait la différence. Du bon crossover commercial de la grande époque du genre, sans plus.



Deathblow/Wolverine : Les mystères de Chinatown, chez Soleil. Disponible en librairies.

Jeux de mains...

> Gully, la fille au gants, vous vous souvenez d'elle, non ? Mais si, l'héroïne de cette série tant attendue qui n'est jamais venue… Bon, trêve d'ironie, c'est vrai que *Battle Chasers* n'est toujours pas ce qu'on peut appeler une série régulière mais on a eu tout de même eu le droit à deux numéros (pas encore traduits) ces derniers mois. Du coup, ça fait un excellent motif pour se replonger dans les volumes précédents, histoire de se rafraîchir un peu la mémoire (on vous l'assure, c'est pas du luxe…). Ca tombe bien, la conclusion du premier story-arc vient d'être rééditée, avec le preview que nous avions publié dans le numéro 13 de CB. Bon, c'est sûr, le Joe Mad, il prend son temps mais au moins, le résultat est visible. Bien loin de ses derniers épisodes sur *Uncanny X-Men*, les planches sont bien travaillées et bien encrées. Le scénario est assez convenu pour le moment mais il faut bien nous rappeler que c'est une saga introductrice et que les vraies innovations vont arriver après (notamment dans le #8). Pour le moment, Gully et ses copains se tapent un démon enfermé dans une autre paire de gants, ils sauvent une ville et Garrison est confronté à son inévitable destin… bref, il pose les bases. L'ensemble est très agréable et on ne saurait trop insister sur la nécessité de relire ces épisodes en vue de ce qui arrive. A bon entendeur…

Battle Chasers #2, chez Editions USA. Disponible en librairies.

La Treizième guerriere...

Witchblade 13, chez Editions USA. Disponible en librairies

> Si ce n'est pas déjà fait, les amoureux de la belle Sara Pezzini vont pouvoir se ruer sur le treizième opus de *Witchblade*, paru en mai au format album. Au menu de cette compilation, vous pourrez retrouver les épisodes #26, #27 et #28. Pour ce qui est des éléments qui ont fait le succès de la série : mystère, action et suspens, n'ayez crainte, ils sont au rendez-vous. Ceux qui avaient crainte d'un changement de dessinateur seront sans doute surpris. Dès les premiers épisodes, et ce afin d'éviter la comparaison, Randy Green effectue un virage à 180 degrés dans sa représentation de l'héroïne de Top Cow.
Fini le glamour et les poses lascives, place à l'action et à un découpage cartoonesque vif inspiré par les mangas.
Et si on pourra reprocher à Green sa patte (un peu maladroite dans les premiers épisodes), on sera vite conquis par le dynamisme de l'ensemble. Côté scénario, Dave Wohl et Christina Z ne perdent pas le fil de l'histoire : la relation de Sara Pezzini avec sa Witchblade, la véritable histoire de Kenneth Irons, les sentiments de Ian Nottingham. Que du beau linge…

L'espoir fait vivre !

Shazam ! Lutte pour l'espoir est aussi édité chez Soleil. Disponible en librairies.

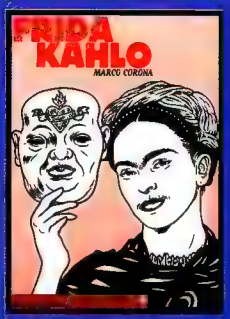
> Les éditions Soleil nous régalent cette fois-ci du troisième opus d'une lignée que Paul Dini et Alex Ross ont entrepris afin de fêter les 60 ans des plus grands héros de DC. Après Superman et Batman (mais avant Wonder Woman), voici donc *Shazam : Lutte pour L'Espoir*, qui met en scène le Captain Marvel originel (celui en rouge et jaune). Si ces dernières années son rôle a plutôt été mineur (beaucoup de lecteurs récents le trouvant un poil ringard), Captain Marvel a longtemps (jusque dans les années 50) été le principal concurrent de Superman, qu'il dépassait régulièrement en matière de ventes. Mais depuis, le lectorat voit plutôt ce Marvel là comme étant un personnage de seconde zone par rapport aux icônes que sont Superman et Batman. Cet album géant, entièrement peint comme les précédents, rend au Captain Marvel son aura perdu puisqu'il y a une différence de taille : sans vous déflorer le sujet, rappelons que les albums sur Superman et Batman s'achevaient sur une note relativement pessimiste, avec le constat qu'un seul homme ne peut, à lui seul, supprimer la faim dans le monde ou effacer tout crime de la planète. Captain Marvel, ce héros en qui beaucoup voient, de nos jours, un simple outsider, se bat, lui, pour rendre l'espoir à ceux dans le besoin et, sans faire de miracle, à la fin, il y arrive. Pas mal pour un personnage qu'on dit passé de mode. En espérant que ça donne des idées à DC pour des projets Shazamiens de la même envergure.

Daredevil... le teaser !

> Un crépuscule rouge qui tombe sur la ville. L'ombre d'un homme qui se détache sur les gratte-ciels et soudain deux lettres qui se détachent dans le ciel... DD... Dans Initiative Comics, nous avons parlé souvent de choses publiées sur support papier, parfois de conventions et festivals... Mais il ne nous était jamais arrivé, jusqu'ici, de chroniquer... Un film ! Et oui ma p'tite dame ! Nous venons de nous visionner *Daredevil : le Teaser*, un court-métrage de 5 minutes, en format scope, œuvre du réalisateur David Sarrio. Jeune réalisateur qui a fait déjà plusieurs incursions pro dans le monde des spots publicitaires et évidemment fan de comics, il a mis ses compétences au service de cet ovni vidéo qui a demandé, à lui et son équipe, 6 mois de préparation et de travail. «Les comics, c'est ce qui m'a amené au cinéma» explique David «quand j'avais vu Superman au ciné, ça avait vraiment été une révélation et ce court-métrage c'est un peu une lettre d'amour aux mondes des comics et du cinéma». En fait, pas mal de gens du milieu de l'audiovisuel mourraient d'envie de participer à un projet «comics», comme la chef opératrice, qui avait auparavant participé au très connu Dobermann de Jan Kounen. Côté comédiens, on reconnaîtra le catcheur Canonball dans le rôle du Caid mais la plupart de la distribution est composée de sportifs, qui tombent à pic pour effectuer les multiples prouesses athlétiques apparaissant à l'image. Dans une atmosphère très clippée, représenté de façon un tantinet caricaturale, le justicier écarlate traque les hommes de main du Caid avant d'en venir aux mains avec Wilson Fisk himself. Le tout est tourné à Paris mais c'est assez bluffant (malgré le masque de DD qu'on aurait, nous, vu un peu moins rigide). Ce n'est certes pas une superproduction mais pour une auto-production le rendu est vraiment captivant. L'important étant qu'au final, l'effet produit est... qu'on en aurait bien repris 5 minutes de plus !

Bon, là-dessus, évidemment, on imagine que beaucoup d'entre vous voudraient le voir, ce film court. Si vous avez Internet, ce sera possible fin juin. «Daredevil : Le Teaser» sera visible sur les sites m6net et ciné-courts.com

Viva Italia



La BD transalpine est à l'honneur ces temps-ci. En effet Rackham va publier la traduction de Frida Kahlo et de Trino, deux produits de l'école italienne. Le premier est signé Marco Corona, l'auteur de Cadavres exquis, qui a aussi participé à Comix 2000. Cette BD est intéressante à plus d'un titre. D'abord, elle précède la sortie cinéma du film éponyme, avec Salma Hayek dans le rôle-titre. Ensuite, Frida Kahlo permet à Corona d'élaborer la "biographie surréelle" d'une artiste marquée par la souffrance. Le concept même du surréalisme est parfaitement retranscrit par le délire hallucinatoire livré par le dessinateur. Cette BD permet de découvrir la souffrance physique de Frida (mariée au grand artiste Diego Rivera), suppliciée toute sa vie par les stigmates de la poliomyélite et d'un accident de la circulation particulièrement violent. En somme, Corona nous fait pénétrer dans un univers décalé, dans lequel tout le monde ne se sentira pas forcément à l'aise. Un bon moyen néanmoins de découvrir la vie d'une artiste qui a trop souvent vécu dans l'ombre de son mari.

Trino, quant à lui, ne vous est peut-être pas tout à fait inconnu, puisque certains de ses strips sont apparus dans *Le Monde* et dans *Le Magazine littéraire*. Ce petit bonhomme, qui prend forme après seulement quelques coups de crayon, est la création d'Altan, autre dessinateur italien de renommée. Ce dernier va mettre en scène un héros (ou peut-être faudrait-il dire " anti-héros ") du même nom, chargé par son patron de créer le monde. Cette réécriture humoristique de la genèse pourrait n'apparaître que comme une simple attaque envers un christianisme dominant en Italie. Pourtant, Altan va plus loin : critique du pouvoir, de la politique, de l'obsession patronale pour les bénéfices et la rentabilité, tout y passe. Certes le dessin très stylisé, mais les idées et les symboles valent le détour. En résumé, voici deux BD qui sortent de l'ordinaire, pour les amateurs du genre.

Les dieux sont tombés sur la tête

JLA : Ascension, édité par Soleil. En librairies.

> Le Heavens Ladder de la JLA est, à n'en pas douter, l'un des plus beaux graphic novels qui nous ait été donné de voir cette année. Entièrement réalisée par Mark Waid et Bryan Hitch, cette histoire était pour les deux compères l'occasion de se faire la main avant de présider un peu plus durablement aux destinées de la meilleure équipe de chez DC (avec un talent certain, les lecteurs de la série en V.O. en savent quelque chose). Et pour un coup d'essai, quel coup de maître : nos héros sont embarqués dans des bouleversements majeurs à l'échelle cosmique, qui ne sont pas sans rappeler les travaux de Jim Starlin chez Marvel (*Le défi de Thanos, Les guerres du pouvoir*, etc…). Ainsi, il s'agit d'une entité extraterrestre informe venue kidnapper la Terre ainsi qu'une centaine d'autres planètes dans le but d'en extraire les «dormeurs» qu'ils y avaient placés voici quelques millénaires. La mission de ces êtres imprécis était essentiellement philosophique : ils se sont infiltrés afin d'appréhender le concept de Paradis, d'Au-delà à travers l'univers. En effet, sachant leur mort proche, ces E.T. aux talents scientifiques incommensurables se sentent menacés par l'inconnu et ils sont bien décidés à construire eux-mêmes le Paradis. Quant à Supes et ses copains, ils aideront à la réunion des "dormeurs", étant donné que cette opération n'est pas du goût de tous les aliens. Hitch se trouve être encore plus en forme que sur *Authority* (question de temps, sans doute…), toujours constant dans ce style cinématographique qui semble désormais être le sien et la théologie selon Waid vaut la peine d'être lue. Autrement dit, c'est du tout bon !

MANGA

Dr Jekyll & Mr Hyde

Dans le Japon médiéval, après de longues périodes de bataille, pour avoir assassiné plus milles personnes pendant la guerre, Kyo aux yeux de démon est recherché par la police. Il est surnommé ainsi, car il a les yeux rouges. Ainsi commence le manga de *Samouraï Deeper Kyo* ! Shiina la chasseuse de prime est sur le coup et pense que Kyoshiro, un pharmacien nomade est ce fameux meurtrier. Seulement il n'a pas les yeux rouges… Mais, lorsqu'il est violemment agressé sa personnalité change et Kyo aux yeux de démon fait son apparition… Comme vous l'aurez compris, le personnage principal a une double personnalité. L'une étant un pacifiste et l'autre un homme froid et aimant l'odeur du sang. Chacune des deux entités est consciente que l'autre existe, mais chacune d'elle ne se souvient pas vraiment ce que l'autre a fait quand elle a pris le dessus. Une sorte de Hulk à la sauce nipponne. Pour son premier manga, Akimine Kamijo, nous offre un bel ouvrage. Réaliser avec beaucoup d'humour en y mettant quelques scènes de combat assez violent, on est vite plongé dans cette histoire et avant que l'on s'en rende compte, on a déjà fini le premier volume ! Vivement la suite.

Titre : Kyo Samouraï deeper vol. 1 - Akimine Kamiyo- Editeur : Kana- Prix : 33 frs

Question de toucher…

De jeunes lycéennes sont retrouvées mortes dans les rues de Tokyo. La police n'avance pas dans cette affaire et, par un heureux concours de circonstances, l'inspectrice Ryoko Shima trouve sur son chemin Eiji Asuma, un lycéen capable de voir des événements du passé, seulement en touchant des objets ou des personnes. Ce dernier accepte d'aider notre officier de police, car celle-ci pense qu'Eiji va lui permettre, grâce à son don, d'aller plus vite dans l'affaire. Entre *Millenium* (la série TV de Chris Carter) et *Nicky Larson* au niveau atmosphère, ce manga joue habilement entre suspense et humour. Jamais en perte de vitesse, le lecteur est sans cesse en haleine et on a hâte d'arriver à la fin de ce premier volume pour savoir si l'identité de l'assassin nous est dévoilée ou s'il faudra attendre le prochain volume. Si vous voulez savoir si oui ou non le visage du tueur nous est dévoilé, vous savez ce qu'il vous reste à faire…

Titre : Psychometrer Eiji vol. 1 - Masashi Asaki & Yuma Ando - Editeur : Kana - Prix : 33 frs

Spell on you…

A commander à : Clark System Innovation, 9bis rue de la Réole 33800 Bordeaux

> Surfant sur le même esprit que *Fantask*, les vocations pour reprendre le flambeau des comics "made in France" ne manquent pas. Dernier en date, *Spell*, diffusé à 2000 exemplaires sur le circuit des librairies spécialisées. Ce nouveau bébé du studio Climax (monté en SARL pour l'occasion), se divise en deux séries : la première donne son nom à la revue et relate les aventures de Calista Avalon, l'héritière d'une redoutable lignée de sorcières, qui va devoir faire face à un monde étrange et insoupçonné. La seconde partie, Quadrant, nous est présentée comme une série hybride à mi-chemin entre comic-book et manga : un jeune samouraï part à la recherche de son passé, avec comme pour principal pouvoir la Syntharmure, sorte d'exosquelette qui augmente ses capacités. Parmi ses adversaires, on notera les "Yakusas de Bruxelles" qui ne peuvent être crédibles que si la série s'oriente vers l'humour. Spell dispose de certains atouts : les créateurs possèdent un réel potentiel et l'on sent une vraie motivation à la base du projet. Tempérant cette énergie, on remarquera le côté un tantinet scolaire de certains dialogues ou "voix off" et des influences très très très marquées de comics à la *Witchblade*. La présentation de Spell façon polar, à la 1ère personne, fait par exemple un peu cliché. Mais bon : même si, de l'aveu des gens de Climax, c'est avant tout la donnée économique qui a fait qu'ils choisissent la diffusion spécialisée plutôt que les kiosques, ces approximations sont celles de ceux qui démarrent. En choisissant ce créneau, *Spell* propose à un vivier d'auteurs de se faire les dents avant, pourquoi pas, de passer à une étape plus professionnelle. A encourager.

Un mot sur…

Voici le dernier numéro de SWOF, dont la partie comics propose cette fois-ci des interviews de Bryan Hitch et de Travis Charest. On y apprends dans ces croustillantes rencontres que seul Comic Box survivra à la destruction de Paris et que Travis et Jack Kirby partagent la même baignoire. Un bon prolongement aux entrevues de ces auteurs publiées ici il y a quelque temps. SWOF poursuit dans son esprit passionné et on s'en félicite.

SWOF n°29, 80 FF, commandes et abonnements auprès de Stephane Germann, Ch. Du Liaudoz 13, 1009 PULLY, SUISSE.

Wolverine #90

Logan et sa fille adoptive, flanqués de Yukio et du Samurai d'Argent, sont aux prises avec une famille de mafieux venus des steppes, famille où, jusqu'au dernier moment, tous les coups retors sont permis. Pendant ce temps, le héros Iron Fist à affaire aux ninjas de la Main et Wolvie ne va pas tarder à s'en mêler. ***48 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Wolverine #152, Iron Fist & Wolverine #1

La mini-série Wolvie/Iron Fist n'est qu'une manière déguisée de relancer l'homme au poing de fer et Logan y fait plus de la figuration qu'autre chose. Le lecteur français s'y perdra d'autant plus que c'est la culmination de storylines parus dans Heroes for Hire et New Warriors Vol 2, deux séries inédites en France. Le vrai moteur de la revue, c'est l'excellent épisode écrit et dessiné par Steve Scroce.

M E A S U E L

Spider-Man #17

Venom est furieux contre le reste des Sinistre Six. Du coup, Spidey est pris en étau entre lui, Electro, Kraven et les autres. Mais la pire menace, c'est peut-être Jameson qui décide subitement de ne plus publier d'images de Spider-Man… comme s'il savait quelque chose. L'éditeur sait-il qui se cache sous le masque de Spider-Man ? Une affaire à suivre. Spider-Girl, quant à elle, dans son époque future, s'unit à Speedball (New Warriors), devenu adulte, contre Mister Anormal. ***96 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 09/20

Spider-Man vol.2 #17 Amazing Spider-Man vol.2 #17 Spider-Girl #15

L'intérêt principal de ces épisodes de Spider-Man, c'est de revoir une ribambelle de ses ennemis principaux. Sorti de là, c'est quand même un peu le chaos et on n'y comprend pas grand-chose.

M E A S U E L

Ultimate X-Men #1

Vous vous souvenez de l'effet que vous a fait le film *X-Men* ? Avec des X-Men reconnaissables mais pourtant différents de la série historique ? Préparez-vous à un effet du même genre avec la découverte des Ultimate X-Men. Dans un nouvel univers où les Sentinelles exterminent tous les mutants, Jean Grey recrute les membres très familiers d'un nouveau groupe de héros. ***48 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 17/20

Ultimate X-Men #1

Des X-Men qui dépaysent en retrouvant la pêche, dans un contexte libéré du poids de 40 ans d'histoires. En plus, contrairement à Spider-Man : Chapter One, ce nouveau départ ne nous prive pas de l'autre continuité, qui paraît toujours dans le magazine hab'tuel. Tout le monde est gagnant, donc

B I M E S T R I E L

X-Men Hors-Série #2

Blink, membre des X-Men de l'Âge d'Apocalypse, se retrouve propulsée dans la Zone Négative et va être confrontée au terrible Annihilus d'une manière qu'aucun héros Marvel n'avait vécue jusqu'ici. ***48 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 09/10

Blink #1 à 4

Cette mini-série est le prélude (totalement superflu) à la série Exiles et Marvel France a choisi de nous la passer très en avance par rapport à l'ordre normal de traduction. A part la situation inédite pour Annihilus (et encore), l'ensemble ne vaut guère le détour, n'étant inspiré ni sur le dessin ni sur l'histoire

I R R E G U L I E R

X-Men #53

Les relations entre Cable et les Sorcières commencent à donner à Nathan un aperçu du futur, lourd de conséquences dans les mois à venir. Après avoir découvert, le mois dernier, la partie des X-Men qui est sous le contrôle de Malicia, découvrez cette fois-ci l'autre moitié, sous les ordres de Gambit (avec Cable en petit nouveau), qui lutte contre les Shockwave Riders. ***96 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 11/20

Uncanny X-Men #381, X-Men #103, Cable #80

Avis : le tandem Kubert/Claremont sur Uncanny s'annonce mieux que Yu/Claremont sur X-Men tous deux. Mais la cohue reste de mise et les Shockwave Riders ne sont pas une très mémorable menace

M E S S A G E R

Daredevil #1

C'est toujours l'amour vache entre Echo, la belle tueuse sourde, et Daredevil, le justicier aveugle. Le Caïd a beau être porté disparu, ses machinations continuent d'empoisonner la vie du héros. Le grand chef de la mafia de l'univers Marvel ne va cependant pas tarder à payer pour ses péchés… ***72 pages • 30 FF***

NOTE GLOBALE 16/20

Daredevil #13-15

Il y a un an que le dernier épisode français de Daredevil est paru, dans le défunt Marvel Knights. Nous vous conseillons donc de réviser un peu le début de la saga puisque ce numéro 1 démarre en plein milieu de la saga d'Echo.

I M P R E G N A B L E

Marvel Heroes Hors-Série #4

Justin Hammer a depuis longtemps été l'ennemi juré d'Iron Man. Homme d'affaire véreux, c'est un peu le Tony Stark du Mal. Le voici à nouveau actif pour tenter de détruire Stark et Iron Man, sans forcément réaliser que ses deux pires ennemis ne sont qu'une seule et même personne. Et, dans les coulisses, le Maître des Espions attend son heure pour lui aussi fondre sur le héros en armure. ***96 pages • 33 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Iron Man Bad Blood #1 à 3

Dan Slott et Pete Wisdom et Bob Layton firent les belles heures de la série Iron Man au début des années 80 puis à nouveau une dem-douzaine d'années plus tard. Les revoici sur leur personnage fétiche et les nostalgiques de cette période de grâce de Iron Man s'en réjouiront. Notons cependant que la mini-série Bad Blood ne se passe pas dans le passé mais bien aujourd'hui et des épisodes de la série actuellement traduite

L I B R E I N G L I E R

Spider-Man Hors-Série #2

L'homme Araignée et l'Homme sans Peur ont un point commun : le Caïd ! Mais dans la série du premier, il n'a cessé d'être l'ennemi juré du second. Cette fois, les deux héros se réunissent pour tenir tête au mafioso-en-chef de l'univers Marvel. Mais ce dernier n'est pas venu tout seul : le Gladiateur, l'Homme aux Echasses, le Hibou et Copperhead sont de la partie. Du riffi en perspective ! ***93 pages • 33 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Daredevil/Spider-Man #1 à 4

Aux USA Marvel s'était trompé en publiant cette saga avant des épisodes correspondants de Daredevil. En France les deux sagas paraissent au même moment mais un conseil : lisez Daredevil 1 avant ce Hors-Série, sous peine de gâcher la surprise de ce qui arrive au Caïd à la fin de la saga de Daredevil

I R R E G U L I E R

X-Men Revolution #2

Le fou furieux qui menaçait le mois dernier un complexe russe éloigné de tout frappe à nouveau, cette fois-ci au beau milieu de San Francisco. À X-Force de rétorquer et de détruire la menace avant que ce ne soit elle qui détruise l'Amérique. X-Man, quant à lui, se retrouve confronté à un monstre échappé d'une terre alternative mais les vrais monstres se cachent peut-être ailleurs. Où disparaissent certains mutants ? Génération-X est sur le coup, pourtant toujours mystérieusement privé de Synch (l'explication, c'est pour dans quelques mois). ***48 pages • 24 FF***

NOTE GLOBALE 11/20

X-Force #103, X-Man #64, Generation-X #64

C'est l'enfer à San Francisco et Pete Wisdom rapporte à lancer X-Force à l'attaque dans un nouvel épisode explosif signé Warren Ellis, Ian Edginton et Whilce Portacio. Un mystérieux ravisseur enlève de jeunes mutants pour les torturer. Ellis, Birna Wood et Steve Pugh chargent Génération X de mener l'enquête. Et X-Man en découvre de belles sur ses petits protégés, grâce à Evis (encore lui !), Steven Grant et Ariel Olivetti

R E G U L I E R

Marvel Heroes #6

Tony Stark contre Iron Man ! L'homme contre la machine ! Seul sur une île et traqué par sa création, Stark part avec un sacré handicap ! Les Vengeurs sont bons pour se coltiner Kulan Gath, un ennemi venu d'un passé lointain… Dans l'ombre se cache un mystérieux allié auquel Goliath et ses amis ne s'attendent pas. Duel à mort entre Zemo et Scourge, le vilain aux 1000 armes, dans un combat lourd de conséquences pour les Thunderbolts. ***80 pages • 28 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Iron Man vol.3 #30, Avengers vol.3 #39, Thunderbolts #39

Si la fin de la saga d'Iron Man est un peu courue d'avance, l'allié-mystère des Vengeurs et l'identité de Scourge, dans Thunderbolts, vont être des énigmes de longue haleine.

Marvel Elite #6

La Terre n'est pas assez grande pour deux Fatalis et l'original n'est pas du tout d'accord pour céder son titre face à l'imposteur, Mister Fantastic himself. Au milieu, le reste des FF est un peu pris entre deux feux. Hulk joue les "X-Files" avec un mystérieux général à la tête de bien des conspirations. Dans des cas comme ça, la guest-star obligatoire, c'est Nick Fury ! Thor et Firelord sont sur la piste de Thanos et Mangog, aux basques de celle qui sauvera l'Univers. ***80 pages • 28 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Fantastic Four vol. 3 #31, Thor vol. 2 #24, Incredible Hulk vol.2 #16

Le clash entre Mister Fantastic et Fatalis, c'est la culmination du fil directeur de la série FF depuis deux trimestres. A ne pas louper, donc !

B I M E S T R I E L

F5 #1

Ils sont 5, tous experts dans un domaine précis touchant à l'espionnage, l'assassinat, l'infiltration. Mais voici que la disgrâce tombe sur le F5, cette escouade d'agents très spéciaux et on leur adjoint 5 autres agents. Laquelle des deux équipes restera le vrai F5 ? C'est toute l'intrigue de la nouvelle série de Tony Daniel. En seconde partie, retrouvailles avec Adrenalynn, que les fans de *The Tenth* connaissent bien. ***48 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 15/20

F5 #1, Adrenalynn #1

Et si Tony Daniel s'essayait au monde de l'espionnage ? Ne cherchez plus, l'auteur vous donne la réponse dans ces deux séries dont F5, qui est particulièrement inspirée.

M I N I S T R I E L

MISE À JOUR

Marvel Boy #3
Cette revue, déjà chroniquée dans CB #34, a été décalée par l'éditeur.

COMMUNIQUÉ DE L'ÉDITEUR

Suspension temporaire des Semic Books à la suite d'un changement de distributeur pour les albums. Ils reviendront bientôt !

BUFFY #21

Buffy est la cible d'un tueur convaincu que le trépas de la belle tueuse provoquera la fin du monde. Soucieuse de sauver la planète mais aussi sa peau par la même occasion, la blonde athlétique n'est pas tout à fait d'accord...

52 pages + Posters • 30 FF

NOTE GLOBALE 10/20

Buffy US #26 + Angel US #9 + posters

Un sursaut d'intérêt pour Buffy avec un ennemi bien décidé à en découdre avec elle, taillé pour a mettre en difficulté

E M E S T R I E L

CRIMSON #13

L'heure de la conclusion a sonné ! C'est le final de la série qui s'amène, avec la révélation des destins d'Alex, Litith et tous les personnages. Ça ou l'Apocalypse...

52 pages • 25 FF

NOTE GLOBALE 14/20

Crimson US #24 + Sourcebook

Dern er épisode obligé, ce Crimson-là est complété par un sourcebook des personnages et des pin-ups. On regrette cependant une conclusion un peu expéditive de la série

M E S T R I E L

DARKNESS HORS-SÉRIE #4

Retour de la Magdalena, émissaire du Vatican, cette fois-ci lancée aux basques de mystérieux vampires. Serait-ce la version catho de Buffy ? ***76 pages • 30 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Magdalena US #1 3

Marc a Chen et Joe Benitez livrent a premiere man - série du personnage et effleurent à la fois son origine et sa personnalité.

I R R E G U L I E R

GEN 13 HORS-SÉRIE #12

Plus fort que le choc des cultures, le choc des univers ! Wildstorm et Marvel s'entrechoquent à nouveau avec un crossover entre Gen 13 et les Fantastiques ! Ça va chauffer ! La question est : comment Grunge va-t-il faire pour se rincer l'œil sur la femme invisible ! ! ! ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Gen 13: Fantastic Four US

Kevin Maguire, dessinateur culte de Justice League International, illustre un crossover de jolie facture qui permet de revoir des personnages Marvel chez Semic.

I R R E G U L I E R

MERIDIAN #4

Course-poursuite pour Sephie, pourchassée par une horde de gros bras. Mais la fuite est-elle la bonne solution pour détrôner son oncle ? ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Meridian #7 & 8

Attent on, fans de Wieringo .. Le dessinateur de Tellos il ustre un des deux ep isodes

C I M E S T R I E L

PHOTONIK #2

Photonik, Siegel et Tom Pouce sont toujours aux prises avec un vampirique adversaire qui, réimpressions ou pas, est bien décidé à leur trouer le cou ! ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

À noter qu'en plus d'une couvertu re inédite ce nouveau numéro contient également des sketches inédits de Tellos

C I M E S T R I E L

SCION #4

Ethan n'en finit pas de s'en vouloir pour la mort d'un de ses frères. Alors imaginez quand le spectre de celui-ci revient de l'au-delà pour lui faire causette ! Pendant ce temps, au pays des guerriers corbeaux, les machinations s'amplifient. ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Scion #7 & 8

La quête d'Ethan se fait plus intrigante mais sa qualité de la série ne faiblit pas

M I M E S T R I E L

SPAWN #60

Spawn est venu à bout de tout, de l'Enfer et du Paradis... Mais là, comment dire, il a peut-être trouvé plus costaud que lui... ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Spawn US #104 & 105

Ça ronronne tou ours pour le Spawn post-numéro 100

E M E R E T R I E L

THE FIRST #2

Au commencement, les Primaux avaient un chef... Mais les ennuis ont commencé le jour où il a ressuscité les morts ! Apprenez tout du clash qui a créé la division entre les deux castes de Primaux. ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

The First #3 & 4

Fin du premier story-arc, qui permet de savoir comment la race des Primaux s'est séparée en deux camps

D I M E S T R I E L

TOMB RAIDER SPÉCIAL #5

Repotasser l'origine de Lara Croft, avant de voir le film, ça vous dirait ? N'en demandez pas plus, la voilà, avec un flot de pin-ups en prime ! ***68 pages • 35 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Tomb Raider #1/2, The origin + Tomb Raider Gallery

(Attent on, publié en grand format) La pub ication de deux collectors comme le Ga lery et le Origin tombe à pic. Certa nes des pin-ups sont très cools mais la plupart restent largement oubliables

I R R E G U L I E R

WILDSTORM #3

Quand on est noir, agent de l'ONU et qu'on a des super-pouvoirs, que faut-il ne jamais faire ? Croiser des fanatiques américains racistes. Dommage pour King, de Stormwatch, personne ne l'avait prévenu. Les WildCats sont toujours aux trousses du sérial Killer et, chez Gen 13, ca fantasme à mort. ***68 pages • 30 FF***

NOTE GLOBALE 13/20

Gen 13 #56, WildCats #15, Stormwatch Vol.1 #45

Il y a une certaine convergence entre les intrigues de Stormwatch et WildCats ce mois-ci puisqu'on tourne le dos aux super-costumes pour être plus action et presque politiques

D I M E S T R I E L

WITCHBLADE #24

Sara va finalement démasquer le tueur qui lui faisait d'horribles hommages ces derniers mois Mais même la Witchblade ne suffit pas à l'aider alors, pour le dernier indice, il lui faut se tourner vers... des démons ! ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Witchblade US #45 & 46

La révélation finale de ce story-arc est un peu décevante : on se faisait bien à l'ambiance 'Seven' qu'avait fait régner Paul Jenkins et l'irruption de diablotins fait un peu hors-sujet

I M I M E S T R I E L

WITCHBLADE HORS-SÉRIE #6

(Overkill Part 2) Suite du combat tripartite entre Darkness, Sara et les monstres sacrés du cinéma, Alien et Prédator ! ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Superman / Fantastic Four US

Et de deux incursions des FF ce mo s-ci chez Semic ! Ils se croient où, là ? Hé, hé... Superman contre FF, c'est une belle affiche mais le graphisme n'est peut-être pas à la hauteur. L'incursion de Galactus dans le mythe kryptonien vaut cependant le détour

I R R E G U L I E R

SUPERMAN HORS-SÉRIE #4

Krypton n'a pas explosé toute seule mais a été dévorée par Galactus ! Apprenant cela, Superman est bien décidé à venger sa planète. Les Fantastiques arriveront-ils à l'en dissuader ? ***68 pages • 30 FF***

NOTE GLOBALE 12/20

Overkill #2

Le problème de ce genre d'adaptation, c'est le manque de retenues dans la violence. Enfin, une autre idée de crossover ! Ça ne fait pas forcément de bons films pour tout de suite ça vous dit ?

I R R E G U L I E R

FANTASK #3

Poursuite des aventures de Homicron, Ozark, la Fantask Force et leurs congénères... À noter que, cette fois-ci, c'est une couverture signée Ciro Tota qui ouvre les festivités.

128 pages • 19 FF

NOTE GLOBALE 06/10

Les story-arcs qui durent plus de 4 numéros étant désormais connus, de même que les auteurs, nous maintenons qu'Homicron sort du lot et que d'autres devront emprunter un chemin qui les mène bien avant de nous convaincre entièrement. Mais la base est là et c'est certain

E M E S T R I E L

MISE À JOUR

Attention dans notre dernier numéro, une erreur technique avait fait apparaître une note sur 20 pour Fantask alors que, comme expliqué il y a quelques mois, les petits formats en N & B ont ici leur propre barème. Il fallait lire 06/10)

MARVEL ELITE #7

Après les tracas de la confrontation Fatalis/Mr.Fantastic, Sue va-t-elle retomber dans les bras de l'autre homme de sa vie, le Submariner ? Thor fait le ménage à l'occasion de son 25ème numéro de l'édition US : la conclusion de plusieurs intrigues de ces derniers mois. Hulk se trouve face à un GI irradié par des rayons gamma encore plus instable que lui.

80 pages • 28 FF

NOTE GLOBALE 14/20

Thor vol.2 #25, Fantastic Four vol.3 #32, Incredible Hulk vol 2 #17

Les FF continuent, même après le passage de Fatalis, d'être captivants. Thor, lui, est un tantinet décevant. Quant à Hulk, Paul Jenkins continue d'appuyer sur le côté psycho logique de la bête

C R U E L

MARVEL HEROES #7

Pour vaincre Kulan Gath, les Vengeurs sont aidés de loin par quelqu'un qui ne devrait même plus exister: Iron Man a des problèmes de copyright : son armure a été copiée à fond par les mystérieux Fils de Yinsen. Les Thunderbolts se sont alliés au Sandman pour démasquer le Batallion V, employeur de Citizen V, mais ils vont vite le regretter.

80 pages • 28 FF

NOTE GLOBALE 15/20

Avengers vol.3 #30, Iron Man vol.3 #31, Thunderbolts #40

Du mystère à dorf avec Iron Man qui remet en question l'unic té de son armure, les Vengeurs observés par un inconnu en costume très connu, et la révélat on de l'identité des patrons de Citizen V.

M E N S U E L

MARVEL HEROES HORS-SERIE #5

Le nouveau Captain Marvel revient et il n'est pas le seul : le Surfer d'Argent et Drax l'accompagnent, dans une saga où il faudra peut-être que notre héros tue une enfant. Mais il ne peut s'y résoudre. Et, dans un autre épisode, le premier Captain Marvel, le père de l'actuel, réapparaît ! À ne pas manquer ! ***88 pages • 30 FF***

NOTE GLOBALE 14/20

Captain Marvel vol 3 6-11

On retrouve avec plaisir e héros Kree, au coeur d'un dilemme moral Et le Captain Marvel 'semior' sous le crayon de J'm Starl n

I R R E G U L I E R

VEUVE NOIRE #1

Les deux Veuves Noires sont de retour. Seul problème, comme dans le film *Volte-Face*, on ne sait plus laquelle est laquelle. Même les deux bombes russes doutent de leur identité !

72 pages • 30 FF

NOTE GLOBALE 13/20

Avengers vol.3 #30, Iron Man vol.3 #31, Thunderbolts #40

La su te directe de la mini-série parue l'an dernier dans Marvel Knights Si l'on regrette que J. G. Jones ne soit pas de la partie, l'intrigue vaut le coup.

I R R E G U L I E R

SPIDER-MAN #18

Spider-Man fait face au retour de son ennemi le plus mystérieux : le Bouffon Vert ! Et pas n'importe lequel ! Le seul qu'il n'avait jamais démasqué ! Celui qui travaillait pour Norman Osborn sur la fin de l'ancienne série ! ! ! ***96 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 09/20

Amazing Spider-Man vol.2 #18, Spider-Man vol.2 #18, Spider-Girl #16

Quand on est scénariste de Spider-Man et qu'on ne sait pas quoi raconter, que faire ? Simple, faire revenir le Bouffon et raconter n'importe quoi. Ah mince, je viens de vous raconter l'histoire. Vous l'aurez compris, c'est très décevant et le Bouffon valait mieux que ça

M I S E R E

ULTIMATE SPIDER-MAN #2

Les entreprises Osborn soupçonnent Parker d'avoir hérité de grands pouvoirs. Peter serait-il démasqué avant même ses débuts officiels ? Pour l'instant, il s'en moque, il doit faire face aux moqueries de ses camarades, mais peut désormais se défendre avec une force étrange qui étonne son entourage.

48 pages • 25 FF

NOTE GLOBALE 16/20

Ultimate Spider-Man #2 et #3

Un choix gonflé : Peter n'est toujours pas devenu Spider-Man Brian Bendis en profite pour déjà lier la personnalité de ce nouveau Peter Parker et ses relations avec un certain Oncle Ben

D I M E S T R I E L

WOLVERINE #91

Logan en finit avec la mafia des Steppes Tartares dans ce dernier épisode de la saga qui met en vedette sa fille adoptive. Il ne prend pas le temps de se reposer et fonce à Tokyo aider Iron Fist mais aussi une foule de guest-stars venues de tout l'univers Marvel.

48 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 13/20
Wolverine #153, Iron Fist et Wolverine #2
C'est hélas déjà le dern er épisode signé Steve Skroce. Sa vers on de la fille de Wolverine devrait cependant rester dans les esprits et avoir des suites plus tard, alors n'en loupez pas une miette
M E N S U E L

X-Men #54

Les X-Men sont non seulement vaincus mais ils sont aussi vendus aux enchères ! Pour les sauver, Gambit va-t-il une nouvelle fois trahir leurs idéaux ? Pendant ce temps, Cable est aux prises avec l'esprit d'un serial-killer immortel qui possède le corps d'un ancien ennemi.
52 pages • 24 FF

NOTE GLOBALE 11/20
Cable #81, X-Men #103, Uncanny X-Men #353, X-Men Unlimited #27
Le combat entre les deux factions des X-Men, s'il correspond à une certaine tradition marvellienne, nous apparaît ici un peu forcé et trop facile. Quoique l'histoire démoniaque semble un peu hors sujet au prime abord, elle va évoluer en quelque chose de beaucoup plus complexe dans les mois à venir. Avec en prime les origines de Thunderbird
M E N S U E L

X-Men Extra #27

La plupart des X-Men sont en passe d'être réunis mais Iceberg, Lorna et Havok sont pris entre deux feux : Sauron, l'homme saurien, et le terrible Magneto. Pendant ce temps, Charles Xavier découvre... le retour des Sentinelles !

72 pages • 30 FF

NOTE GLOBALE 12/20
X-Men Hidden Years #12-13-14
Un Byrne bien plus inspiré qu'il ne l'a été ces dern ères années. Même si ces combats ne changent rien au statut quo, revoir des ennemis classiques comme Sauron a un certain charme
B I M E S T R I E L

X-Men Revolution #3

La horde bactériologique est lâchée dans la ville et X-Force est le seul rempart, sans se douter qu'il y aura un prix très lourd à payer pour la victoire. X-Man fait sentir le poids de sa colère mais pas forcément au monstre qu'il avait entrepris de chasser. Generation-X est piégé dans la Maison de Correction, avec pour maître un type nommé Coffin (Cercueil, en anglais). Ça promet !
80 pages • 28 FF

NOTE GLOBALE 11/20
X-Force #104, Generation X #65, X-Man #65
X-Man commence à montrer à quel point il est beaucoup plus terrible dans cette nouvelle version. Les deux autres épisodes sont assez génériques.
M E N S U E L

Semic Comics — Juillet 2001

Futurians #2

Suite des aventures des héros venus du futur, réincarnés dans le présent, avec pas mal de destructions à la clé. Reste encore à sauver la planète !
68 pages • 30 FF

NOTE GLOBALE 12/20
Futurians #2 et #3
Toujours tres typés "années 80", es Just'ciers ou Futurs de Cocrium ont toujours un certain charme rétro.
T R I M E S T R I E L

Midnight Nation #3

Le bonheur, c'est simple comme un coup de fil : David commence à découvrir l'autre côté du miroir ou plus exactement qui sont les zombies qui le poursuivent depuis le début de la série. Or, les voici, lui et Laurel, en position de donner un coup de téléphone qui peut tout changer pour l'un de ces hommes-serpents. ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 16/20
Midnight Nation #5, 6
Ce n'est peut-être pas aussi spectaculaire que l'histoire de Lazare d'il y a quelques mois, ça implique moins d'effets sonores mais le scénario de JMS s'habille ici d'une sensibilité presque intimiste. C'est du bon .
B I M E S T R I E L

Mystic #5

Pour se venger de l'héroïne de la série, les maîtres de la Guilde ont lâché une créature, une terrifiante femme reptile qui avait failli détruire leur monde voici quelques éons. Ça ne va pas arranger les choses, d'autant que Genevieve ne pense qu'à une chose : tomber dans les bras de Darrow. ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 10/20
Mystic #9 et 10
L'arrivée d'un nouveau joueur, cette femme-démone superpuissante, relance un peu la tension. Mystic a peut-être enfin trouvé un adversaire à sa taille. Sinon, l'intrigue progresse toujours aussi lentement.
B I M E S T R I E L

Rising Stars #8

Les récentes batailles débouchent sur l'enterrement d'un des spéciaux. Ses frères de race se réunissent dans un cimetière et prennent une décision qui va changer une nouvelle fois le cours de cette série. Cette fois-ci, la face de la Terre pourrait tout simplement ne plus jamais être la même. ***52 pages • 25 FF***

NOTE GLOBALE 14/20
Rising Stars #13 et 14
Le nouveau tournant dans l'histoire, aussi inattendu que les sauts dans le temps de ses revirements précédents.
T R I M E S T R I E L

Special DC #12/Green Lantern Alien

Après Witchblade, c'est au tour de Green Lantern de jouer à Ripley. Mais tous les extraterrestres qu'il a rencontrés au cours de sa carrière l'ont-ils préparé à cette race décidément mortellement dangereuse ?

NOTE GLOBALE 12/20
Green Lantern / Aliens
Green Lantern, c'est le héros clean par excellence, sorte de Ranger de l'Espace. En face de lui, les Aliens avec, eux, bave à l'acide, ça détonne. Autrement dit, c'est vraiment le choc entre deux univers !
B I M E S T R I E L

Dino — Juin - Juillet 2001

Simpsons #10

Ned Flanders se perd dans les bois et revient mystérieusement transformé en créature du mal. On nage en pleine parodie de X-Files !
36 pages • 15 FF

NOTE GLOBALE 12/20
Simpsons #11
Les S mpson transformés au pays de Mulder et Scully. Jo le sorte de x-over !
M E N S U E L

Simpsons #11

Mieux que Loft Story : Springfield est choisi pour être le lieu de la prochaine Biosphère : les Simpson et les Flanders et les deux familles partent pour un an de vie commune en autarcie complète ! ***36 pages • 15 FF***

NOTE GLOBALE 12/20
Simpsons #11
Quand la fiction rejoint la réalité, les S mpson basculent dans... la Rea. BD ?
M E N S U E L

NEWS DERNIÈRE MINUTE

QUI VA MOURIR ?

Alors que les fans se demandent toujours quel héros classique de Marvel va trépasser en septembre, nous parvient une illustration qui n'a peut-être aucun rapport mais qui va sûrement alimenter le débat : Hulk devant la tombe de Bruce Banner ! Cette image, tirée du futur *Incredible Hulk #30*, est signée Brian Haberlin, lequel illustrera les numéros 30 à 32 de la série, de manière entièrement digitale.

LES VILAINS ATTAQUENT !

Docteur Fatalis fera l'objet d'une seconde mini-série, écrite à nouveau par Chuck Dixon (auteur de la précédente). Mais d'autres super-criminels marveliens auront leur heure de gloire dans les mois à venir. Ultron, après la saga sanguinaire qui avait vu son retour dans les pages d'*Avengers*, aura droit à son propre one-shot, *Avengers : the Ultron Imperative*. L'histoire sera la suite directe de la saga précédente, avec l'émergence des copies robotiques des Vengeurs qu'Alkhema avait réalisées à cette occasion. Le dessin sera assuré par un collectif comprenant aussi bien John McCrea que John Paul Leon, Jim Starlin, Paul Smith...
Dents-de-Sabre, quant à lui, sera la vedette d'une mini-série de 4 épisodes, *Mary Shelley Overdrive*, écrite par Dan Jolley et qui, visiblement, repose beaucoup sur le mythe de Frankenstein.

GUEULE DE SINGE

Beau Smith (ex auteur de Guy Gardner chez DC et, plus récemment, employé de Todd McFarlane) lance *Primate*, voguant sur le revival de la *Planète des Singes*. *Primate* sera lancé chez Image dans ce qui est annoncé comme un nouveau label (dommage que Gorilla soit mort, ça aurait eu sa place dedans !). *Primate* sortira sous forme de comic-book mais Beau Smith est d'ores et déjà en discussion avec Hollywood pour l'adapter à l'écran.

HOME OBJETS

STATUE APHRODITE IX

L'héroïne de David Finch, après être passée dans les mains de Clayburn Moore, ne perd en rien de son sex-appeal. Cette statue fort réussie, mesurant environ 30 cm de haut et limitée à 4000 exemplaires, devrait autant séduire les lecteurs de la série et les collectionneurs que ses proies. Très détaillée, finement travaillée et fournie avec ses armes, c'est une très belle pièce à se procurer d'urgence !

Editeur : Moore Creations
Disponibilité : Juillet 2001
Prix : 1750 Frs pièce env.

BUSTE OPTIMUS PRIME

Les Transformers sont de retour avec Optimus Prime, le leader des Autobots, le premier d'une nouvelle série de bustes et de statues Transformers. Ce buste en résine d'environ 20 cm de hauteur, designé et sculpté par Raven Hood, devrait avoir sa place d'honneur dans la collection des fans des plus célèbres des robots.

Disponibilité : Août 2001 - **Prix :** 500 Frs pièce env.

TEE-SHIRTS X-MEN ET ELEKTRA

La jolie petite amie ninja de Matt Murdock, Elektra, séduira plus d'un fan de la série, arborant sur ce T-Shirt une pose des plus sexy. Le dessin, signé Greg Horn et haut en couleur, met en valeur la silhouette de la belle guerrière.

Wolverine et les X-Men sont aussi à l'honneur avec un Logan prêt à donner quelques coups de griffes et un deuxième T-Shirt estampillé du logo X-Men Evolution.

Editeur : Graphitti-Marvel
Disponibilité : Août 2001
Prix : De 180 Frs pièce env (S-XL) à 210 Frs (XXL).

MINI BUSTE GHOST RIDER

Le Môtard Fantôme, actuellement sous les feux de la rampe, inspire, en plus des scénaristes de comics et des réalisateurs, le sculpteur Thomas Kuntz qui s'est basé, pour cette création, sur un design de Randy Bowen.L'un des plus célèbres crânes de la BD revient donc pour le plus grand plaisir de tous, entouré de flammes et ceint d'une chaîne de métal. Indispensable.

Editeur : Bowen - **Disponibilité :** Août 2001 **Prix :** 400 Frs pièce env.

SPAWN CLASSIC SERIE 20

La nouvelle série Spawn arrive ! Comprenant six personnages issus de l'univers McFarlane, détaillés et articulés, ce set est dans la lignée des précédents : c'est du bon ! Au programme : une Angela munie d'une épée et d'un couteau, le Clown, Violator se délectant d'un coeur humain, le Médiéval Spawn fourni avec bouclier et hache barbare sanguinolante, Overtkill et le Spawn VI, inspiré des dessins du Spawn #100. Un bon cru McFarlane, quoi...

Editeur : McFarlane Toys - **Disponibilité :** 2001 - **Prix :** NC.

SILVER AGE SUPERMAN & LOIS LANE DELUXE ACTION FIGURE SET

Basé sur les comics de Superman du Silver Age, ce set propose deux figurines classiques comportant de nombreux points d'articulation et reposant sur un socle, fournies avec des accessoires tels que deux capes pour Superman, deux jeux de mains et une petite dose de kryptonite. Loïs Lane possède également deux jeux de mains et un sac à mains. Les deux figurines mesurent entre 12 et 15 centimètres environ. Pour rajouter au patriotisme du héros, le set comprend également un drapeau américain.

Editeur : DC Direct - **Disponibilité :** Novembre 2001 **Prix :** NC.

Où Trouver ces Objets ?

Mayas Jac
1 bis rue royale
[illegible]

Kayak Jac
[illegible]

Kkkk
[illegible]

Aj [illegible]
[illegible]

Comic Book Machine
[illegible]

Kiosk Store
[illegible]

Kiosk Store
[illegible]

Fantastique Zone
[illegible]

Pulse Comics
[illegible]

Librairie d'Images
[illegible]

Mirages Sud
[illegible]

Fnac
[illegible]

Tagada Tsoin
[illegible]

Forum des Légendes
[illegible]

Edition de juin-juillet 2001

Clics & Claps

Toute l'actualité du monde périphérique à la bd

IRIA QUELQUE CHOSE DE LOUCHE...

Dans un futur lointain où la technologie côtoie une architecture et un design plus traditionnel japonais, Iria une apprentie chasseuse de prime, aide son frère Glen et son ami Bob sur une étrange mission. Ils doivent secourir un vaisseau spatial dont le contrôle aurait été prit par des pirates. Seulement une surprise les attend à leur arrivée. En effet, ils se retrouvent face à une créature légendaire réputée invulnérable, le Zeïram. Au cours de cette mission, Iria est séparée de son frère et de Bob. Sans savoir s'ils sont sain et sauf, elle part à leur recherche et apprendra par la suite que le gouvernement a passé cette affaire et tout ce qui s'y rapproche sous silence. Au japon, Iria est un classique de la S-F japonaise et a été décliné sur plusieurs supports visuel.

Graphiquement très réussi, les design de Katsura (voir HS Japan) se prêtent merveilleusement bien à l'atmosphère de l'anime. Comme à l'accoutumée, le DVD regorge de bonus, mais la qualité de l'image n'est pas toujours à la hauteur de ce que l'on attend d'un tel support. Quant à la piste son, évitez la v.f !! Celle-ci est d'une qualité si médiocre qu'on se demande si elle n'a pas été réalisée au fond d'une cave…

Heureusement, il y a la piste v.o, et là, on passe un bon moment en compagnie de cette héroïne jeune et sexy.

Titre :Iria vol. 1 - Editeur : Kaze
Prix : 169 frs *[P-V]*

LE FANTOME DU BENGALE

LE RETOUR DU FANTOME MASQUÉ

> Les fans de comics connaissent bien le Phantom (Fantôme du Bengale en VF) créé dans les années 30 par Lee Falk. C'est en 1996 que la Paramount acquiert les droits cinématographique et réalise cette adaptation avec Billy Zane (une des futures stars de Titanic). L'histoire reste fidèle au concept de base : un justicier de la Jungle en collant (oui, il est flashy et alors ?) protège la région du Bengale depuis des siècles. Pour la population, qui le surnomme "ombre qui marche", il est immortel. En fait, chaque Fantôme hérite de la défroque du justicier de génération en génération. Tout son mythe est empreint de mystère et c'est ce qui le rend si fascinant dans son pays et au-delà. Dans le film, le Fantôme devra empêcher des braconniers sans scrupules de s'emparer de cranes mystiques permettant d'acceder à un pouvoir sans limite. On retrouve tout le côté épique des serials d'avant guerre et cette touche de naïveté plutôt plaisante dans lequel le héros est inoxydable et les vilains vraiment mauvais. Tout dans ce film respire le comic-book du golden age. Un bond dans le passé fort rafraichissant malgré une mise en scène parfois paresseuse. On est dans le monde d'Indiana Jones et de Tarzan pour un long métrage très ciblé " famille ". N'ayant pas été un succès en salles, il revient aujourd'hui en DVD. Un support magnifique dont Paramount n'a pas su utiliser tous les atouts puisque les bonus sont absents de cette édition. Dommage…Notre Fantôme méritait mieux.

[Izod]

ANGEL

BON SANG NE SAURAIT MENTIR !

> Fans de la Tueuse, à vos porte-monnaies ! Angel, la série spin-off de *Buffy* diffusée en catimini sur une chaîne que personne n'a (TF6) vient enfin de sortir en vidéo. Et c'est de la balle ! Plus mûr que les premières saisons de *Buffy*, plein d'humour, avec des scénarios riches en rebondissements, bref, on ne s'y ennuie pas une seconde. On retrouve une Cordélia à la fois superficielle et plus intéressante, acoquinée à Doyle, un demi-démon qui a des visions... David Boreanaz alias Angel y est toujours beau, ténébreux et torturé. Et les démons qu'il affronte font dans l'originalité. Le coffret contient trois cassettes, soit dix épisodes, de quoi se mettre totalement dans l'ambiance, et même convaincre des copains réticents de se laisser tenter. A noter également : la présence de Buffy dans un épisode, ainsi qu'un passage éclair de Spike et de Oz. A déguster sans modération !

[L.B]

INTERNET

FRENCH POINT COM

www.france-comics.fr.st

Un site bien fait, remis à jour tous les week-ends et qui ambitionne de devenir un relais entre tous les lecteurs de comics. On y trouve huit rubriques parmi lesquelles les critiques sur les sorties du mois, les contacts, qui vous permettront de joindre les créateurs du site (organisés en équipe) et bien sûr les habituels chat et forum, pour eeux qui souhaitent donner leur avis sur l'actualité des comics. Les galeries sont pour le moment limitées à quelques croquis amateurs, mais on nous promet du Vampirella pour bientôt. En fait, le principal intérêt du site réside dans les rubriques 'Dossier' et 'Hors Limite'. La première est constituée d'articles très intéressants, comme des infos sur les adorables diablotins du Darkness. La seconde est elle une ouverture sur le reste du monde de la bande dessinée, histoire d'élargir ses horizons. (En Français)

DD SUR LE NET...

www.daredevil.dreamhost.com

The Man without fear est à l'honneur ce mois-ci dans Comic Box, mais il l'est également sur le net. Au programme, l'index exhaustif des apparitions de DD, avec un judicieux système de couleur selon l'importance du héros dans l'épisode recensé. Côté artistique vous trouverez votre bonheur avec les sketches, goodies et autres portfolios de Matt Murdock. Le créateur du site s'est aussi acharné à inventorier les scénaristes, dessinateurs et éditeurs qui ont travaillé sur Daredevil, par ordre alphabétique et chronologique. Un guide média regroupe les articles, livres et dessins animés parus sur le héros non-voyant et si vous vous posez des questions sur le braille (l'écriture en relief utilisée par les aveugles), pas de souci, cette page vous renseignera. Enfin, vous trouverez des parodies de Daredevil, telles que Not brand echh ! parue à la fin des années soixante, avec Splat Murdock, alias Scaredevil. (En Anglais)

[J.Vernet]

TJ Lavin's ultimate BMX (playstation)

Plutôt "street" ou "dirt" ?

> Pas découragés par un premier jeu de snowboard plutôt moyen, les p'tits gars de la toute nouvelle division MTV Sports de la grande chaîne câblée américaine remettent le couvert avec un jeu de bicross. Cela prouve que la persévérence est toujours payante puisqu'on peut dire de ce deuxième essai qu'il est transformé. Apparment, il est d'usage dans ce type de jeu (skate, vélo, snow, etc…) d'agir avec le patronage d'une vedette dudit sport. Ce coup-ci, c'est donc T.J. Lavin qui s'y colle. A vous de le sélectionner, lui où un autre : en effet, le jeu propose une dizaine de bikers, possédant chacun leurs caractéristiques. Globalement, leurs capacités se décomposent en trois grands groupes :street, dirt et vert. Kézaco, demanderont les novices : le "street" représente les figures effectuées dans la rues, sur une base qui n'est aucunement prévue pour cela. Donc, beaucoup de grinds et autres petits sauts. Ensuite, le "vert", qui représente leur goût pour les énormes sauts qui permettent d'enchainer un maximum de figures en une seule fois. Enfin, le " dirt ", qui rappellera des souvenirs aux amis du motocross. Les différents circuits correspondent à ces différents aspects du bicross mais il est également possible de débloquer un certain nombre de compétitions spéciales, en temps limité et avec un maximum de concurrents. Le tout ne cache pas sa filiation avec le grand standard du genre : Tony Hawk Pro Skater. D'autant que pour progresser, vous devrez accomplir un certain nombre de challenges inhérents à chaque niveau. L'ensemble est très sympa, les bikers sont maniables et les niveaux variés. Bref, nous vous le disions, l'avenir semble rayonnant pour ce jeune studio de développement qui lorgne vers les plates-bandes d'Activision.

[A.M]

BON ANNIV' aux COMIC BOXEURS

Bon anniversaire à nos chers abonnés nés en juillet et août…

Julien Aubier-Ludovic Baclet-Audrey Beduz-Fabrice Besnard-Christophe Bessonnet-Carole Boujon-Claude-Pierre Boulnois-Renan Briey-Laurent Chevallot-Didier Coil-Benoit Conan-Lionel Dékanel-Christian Delbecq-Yvonnick Fevrier-Eric Fichelle-Fabien Fontaine-Jean Francis Franco-Laurent Gion-Valérie Guerry-Magalie Hamel-Pascal Haon-Pascal Haytayan-Olivier Junk-Stéphane Lambotte-Samuel Lebel-Henrie Lecoeuch-Tony Letrouvé -Robin Maillard-Jean Mathieu Mattel-Sylvain Milossi-Thierry Mohr-Regis Mesmes-José Portugues Frederic Robert-Frederic Robin-Romain Rousseau Stephane Royer-Jean Michel Rumeau-Thomas Schumann-Damien Walther-Mathieu Henry-Alain Lernon Yoann Lode-Noureddine Sadoudi-Alain Beraud-Jean Manuel Biffaud-Florent Bride-Miguel Calvelhe-Thierry Castagnet-Cedric Dumaine-Julien Henaff-Bruno Hiard Jean Phillipe Lineros-Thierry Litzler-Jonathan Thiefry-Kelly Boisne-Noc-Nicolas Boucher

Ainsi qu'aux valeureux membres de l'équipe de TSC: Séverine Pilfret, David "Ralph" Bjai, Leila Mabchour, François Bordrez, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Archéologie, espionnes et fouet…

Indiana Jones and the infernal machine
par THQ. Sur Game Boy Color
Cote :

> Tiens, un revenant ! En effet, cela faisait quelques temps que l'on avait eu de nouvelles du seul archéologue en mesure de convertir une classe entière de minettes prépubères à sa science. Mais bon, lorsque le bel Indy apprend l'existence d'une mystérieuse machine babylonienne construite voici 2500 ans sous la direction du Dieu Madruk. Le problème, c'est que quand la machine a été détruite, ses éléments vitaux furent disséminés aux quatre coins de la planète. Mais comme la seconde Guerre mondiale vient de s'achever lorsque ces faits sont portés à la connaissance du professeur Jones et qu'il a moins à faire avec les nazis, il prend l'affaire en charge. Et c'est parti pour une dizaine de niveaux dans un jeu qui combine avnture et action avec brio. Comme promis, les recherches de notre ami le baladeront de l'Egypte à l'Oural. Là-bas, il découvrira que après les nazis viennent les communistes et que la Guerre Froide est tout aussi gênane pour l'archéologie. Comme toujours, on est stupéfait de la densité d'un jeu qui tient dans une si petite cartouche. Les graphismes son très fins et l'animation lisible en dépit de la petitese de l'écran. L'aventure est assez bien écrite : Indy y fera la connaissance d'une belle espionne russe (parce qu'il n'y a pas de raison : pourquoi James Bond serait-il le seul ?), de son patron et de celui du KGB. Bref, tous les fans de l'aventurier incarné à l'écran par Harrison Ford devraient se ruer sur ce petit concentré de pur bohneur… en attendant le Game Boy Advance. *[A.M]*

COMIC BOX
UNIVERSAL
QUI SE CACHE DERRIERE CETTE IMAGE ?
A GAGNER DES TEE-SHIRTS ET DES TATOUAGES
CONCOURS
LE RETOUR DE LA MOMIE
REPONSE AVANT LE 06/07/2001 A
TSC-LA MOMIE-129BIS RUE DE TOLBIAC - 75013 PARIS

Dr Psycho [LE COUP DE FOUDRE]

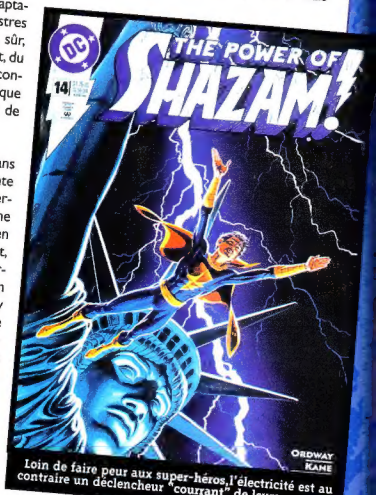
L'électricité (et, plus largement, l'énergie en général) a cette particularité dans les comics d'être rarement vue dans le contexte domestique mais plutôt comme un déclencheur de situations. En cela, les comics actuels cachent mal le fait qu'ils fonctionnent sur une conception "énergétique" vieille de... deux siècles !

D'un coup de bâton magique, Don Blake se prend la foudre et s'en porte bien mieux, une fois devenu Thor.

Dans le courant du 19ème siècle, les scientifiques avaient du mal à définir avec exactitude ce qu'était l'électricité. Certains d'entre eux, en faisant passer du courant électrique dans des pattes de grenouilles mortes, s'aperçurent que les pattes bougeaient et, sans rien connaître, à l'époque, de la réaction des tissus nerveux, échafaudèrent une théorie comme quoi l'électricité pouvait, en certaines occasions qu'il restait à définir, recharger l'énergie vitale d'un organisme faible ou décédé. Mary Shelley devait avoir en tête ces théories quand elle écrivit *Frankenstein*, cette histoire de cadavre rapiécé ramené à la vie par un savant qui avait su mettre à profit le pouvoir de la foudre. Quel rapport avec les comics ? Bien évidemment, il y a d'abord un premier degré : le roman original de *Frankenstein* a eu de nombreuses adaptations dans la BD américaine. Des Monstres de Frankenstein, on en retrouve, bien sûr, chez pratiquement tous les éditeurs. Et, du point de vue structurel, il faut bien reconnaître que l'éclair et le courant électrique jouent un rôle énorme dans la genèse de bon nombre de super-héros.

Le concept est très "Frankensteinien" dans le sens où l'électricité y est dépeinte comme une recharge de la vitalité des personnages : frappé par la foudre, le jeune Billy Batson ne s'effondre pas, brûlé, en état de choc, comme cela nous arriverait, en criant "J'ai mal !". Non, lui, une fois chargé en électricité, il se transforme en Captain Marvel version Shazam. Barry Allen, qui a subi le même traumatisme (avec l'intervention de produits chimiques en plus), ne reste pas paralysé ou ne souffre d'aucune séquelle néfaste. Bien au contraire, le voici chargé à bloc, devenant le Flash du Silver Age. Le cérémonial qui transforme Don Blake (ou Jake Olson, selon l'époque à laquelle vous lisez la série) en Thor passe aussi par un éclair qui vient frapper l'humain et le transforme en quelque chose de plus qu'humain.

Les super-criminels ne sont pas en reste, avec des personnages comme Electro, l'ennemi de Spider-Man. Il contribue, comme de nombreux autres personnages, à véhiculer cette idée que l'électricité est une forme d'énergie vitale, que les êtres vivants, comme des piles, peuvent emmagasiner de l'énergie pour soit, dans la logique de Frankenstein, revenir à la vie (c'est le cas pour Zzzax, ennemi de Hulk, qui se matérialise quand certains incidents électriques particuliers se produisent), soit recevoir plus de pouvoirs. À ce sujet, Electro en donnait une démonstration éclatante dans *Amazing Spider-Man vol.1* #422 (en VF, *Spider-Man* #20) : privé de ses pouvoirs qui s'étaient déchargés avec le temps, Electro se soumet de lui-même à la chaise électrique. Dans la logique propre aux comics, l'expérience ne le tue pas mais lui redonne sa puissance. Les origines du Living Lightning, dans *Avengers West Coast* #63 (en VF dans *Titans* #153), tiennent du même cas de figure : visitant un QG désaffecté de super-vilains, un jeune homme branche une prise électrique laissée à l'abandon et s'électrocute. Bien loin d'en sortir blessé, il devient alors une créature faite d'électricité. Tout ça parce qu'il a branché une prise ! L'électricité a fait place à l'énergie atomique, puis au nucléaire et aux rayons cosmiques avant de céder sa place à des énergies plus variées. Exemple moderne de personnage qui doit non seulement ses pouvoirs mais aussi sa survie à l'énergie, Wonder Man, qui est déjà passé deux fois de vie à trépas avant de réapparaître sous la forme d'une créature faite d'énergie ionique. Dès lors qu'un personnage est fait d'énergie électrique, il devient immortel : il se "dissipe", en attendant que, quelques épisodes plus tard, on le "recharge" et on le fasse à nouveau rentrer dans le jeu. À l'opposé, on remarquera que Jenny Sparks meurt, dans *Authority* #12 (#6 de la VF), à l'instant précis où elle se vide de toute son électricité. Même les super-héros français sont de la partie : à l'origine bossu, Photonik est transformé en un être de lumière par une sorte d'injection d'énergie. Il découvrira que, quand il se "décharge", il lui suffit de se précipiter sur la plus proche source d'électricité, ce qui le retransforme. Quelque chose de moins dramatique que la chaise électrique d'Electro mais qui, dans les années 80, en préfigurait déjà l'usage.



Loin de faire peur aux super-héros, l'électricité est au contraire un déclencheur "courant" de leurs pouvoirs.

Cette conception de l'électricité qui réanime les morts, bossus et boîteux, guéris miraculeusement... vaudrait quand même un petit avertissement du genre "Surtout, les enfants, n'essayez pas ça à la maison". Parce que tout le monde n'a pas la chance de Billy Batson.

[Xavier Fournier]

Des bonbons ou un sort ?!

JEPH LOEB • TIM SALE

BATMAN

UN LONG HALLOWEEN

5 albums
100% noirs

© 2001 DC Comics, Inc.

ENTREZ DANS LA SUPRÊME DIMENSION

HACHETTE Livre

HEAVY METAL 2000

en DVD

Plus forte que cette garce de Lara...

Des attributs généreux :
Making Of, documentaire "Julie Strain Super Goddess", comparaison film / storyboard, tests animation, photos et dessins de production, BOF isolée, film annonce.

COLUMBIA TRISTAR DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD